TOKYO DEFENDER

東京ディフェンダー

TOKYO DEFENDER
東京ディフェンダー

Defensores, chegamos nos meses finais do ano de 2023. Estamos em setembro e logo acontece o equinócio da Primavera.

Estamos dando adeus ao Inverno, e entrando numa época de renovação da Natureza. E isto também ocorre ao nosso redor. Se você "semear" uma ideia agora, logo virá a colheita e seus frutos.

Nesta edição, vamos continuar a Galeria dos Vilões da Liga da Justiça, faltando apenas um herói para completar o time. Vocês sabem quem é ele? Duas matérias escritas por mim, uma sobre como jogar com Bárbaro e outra sobre novos itens para Harry Potter. Se vocês precisarem de motivações para seus personagens, consultem o GBA e se sobrar um dinheiro, contratem a firma dos Heróis de Aluguel, direto da Cozinha do Inferno.

Nos sigam nas redes sociais e acompanhem o Discord.

Wellington Botelho

WELLINGTON BOTELHO
Editor-Chefe

DOUGLAS QUADROS
Editor-Executivo

WELLINGTON BOTELHO
HENRIQUE "MORCEGO"
W.ANDERSON GOUVEA
MAIKO DANTAS
Colunistas

GISELE QUADRO
HENRIQUE SANTOS
PEDRO MAYWORM
SAULO DANIEL
DANILO NUNES
W. ANDERSON GOUVÊA
Colaboradores

MILTON DIOGO
RAUL GALLI
Diagramação

WELLINGTON BOTELHO
DOUGLAS QUADROS
RAUL GALLI
Revisão

AGRADECIMENTOS ESPECIAIS A GUILHERME DEI SVALDI E KAREN SOARELE DA JAMBÔ EDITORA

04 REGRAS EXPANDIDAS: BÁRBAROS!

13 REGRAS EXPANDIDAS: BACKGROUNDS

16 GALERIA DE VILÕES: MULHER-GAVIÃO

24 ADAPTAÇÃO: ITENS MÁGICOS

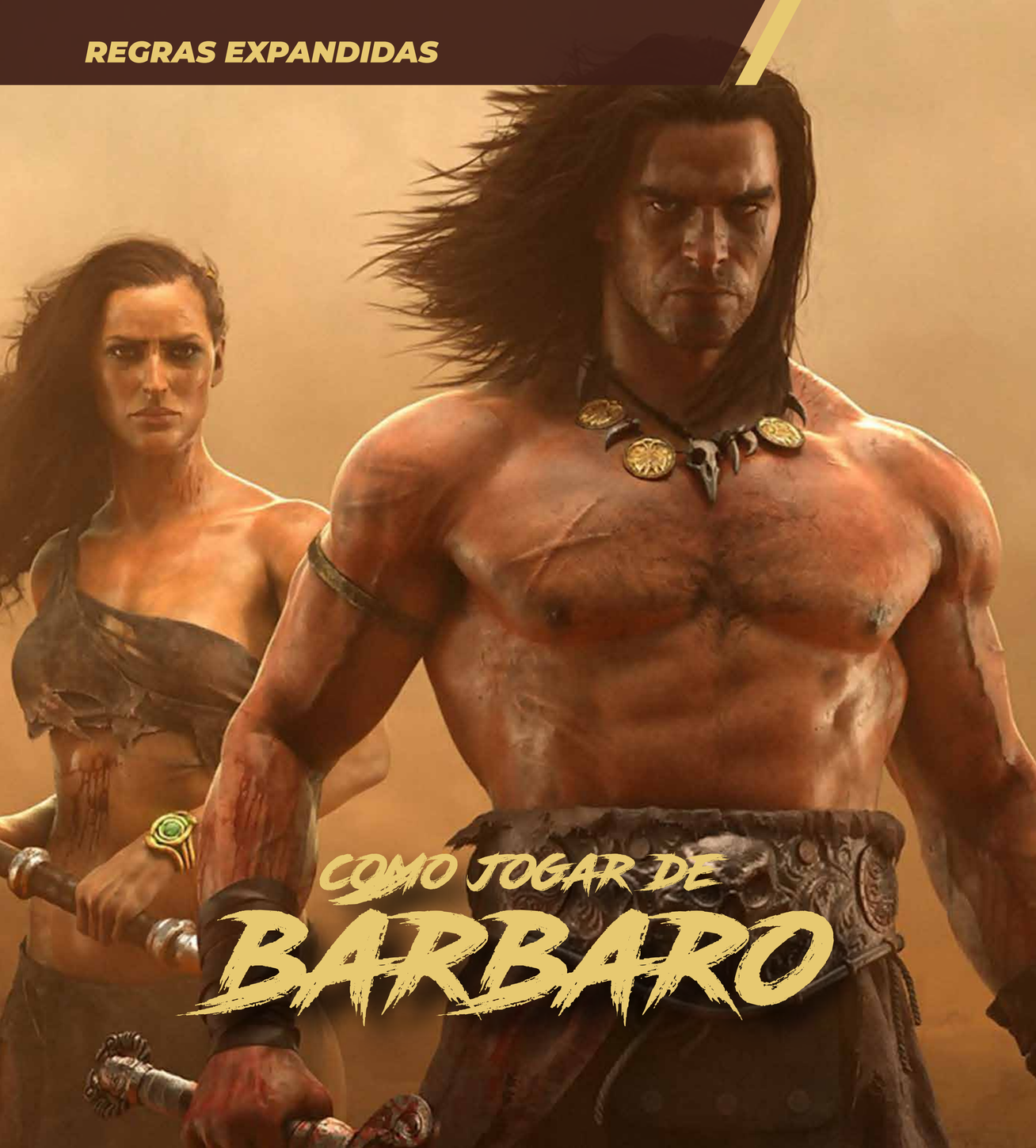
29 CENÁRIO: DEFENSORES MARVEL

TENHA MAIS RPG!

BRASIL DRAGÃO

AVENTURAS • MAPAS • TOKENS • MONSTROS

ASSINE EM DRAGAOBRASIL.COM.BR



COMO JOGAR DE BARBARO

REGRAS EXPANDIDAS

"Os bárbaros eram, na ótica grega, todos os povos que não falavam o idioma grego e nem compartilhavam da mesma cultura e modo de organização da sociedade grega. O termo foi assimilado pelos romanos e tornou-se um sinônimo para referir-se aos povos estrangeiros de forma estereotipada.

Os germânicos foram rotulados como bárbaros no mundo romano. Eram povos que habitavam o norte da Europa, em uma região conhecida como Germânia. Os germânicos eram formados por diversos povos que, a partir do século III d.C., começaram a migrar e invadir as terras do Império Romano do Ocidente."

Veja mais sobre "Bárbaros (povos germânicos)" **AQUI**.

Defensores, tudo bem?

Aqui é o Wellington Botelho, também conhecido como Ranger Vermelho da Tokyo Defender.

Assim como vocês, aprendi a jogar RPG com o 3D&T na minha adolescência, e ao ser apresentado a esse universo, tive contato com as informações que vinham na Revista Dragão Brasil. Por ter 12 anos em 1999, minha referência para heróis de fantasia eram as animações que passavam naquela época e dos filmes de aventura da Sessão da Tarde. Um ponto de intersecção entre esses dois gêneros, acabou virando um marco para todos nós: o desenho animado de "He-man e os Mestres do Universo". Com o sucesso do filme "Conan, o Bárbaro" que foi lançado em 1982 e estrelado pelo ator Arnold Schwarzenegger, tive o primeiro contato com a classe de personagem que será apresentada hoje.

MAS O QUE SERIA CLASSE DE PERSONAGEM?

Quando vamos jogar RPG, precisamos escolher um tipo de herói que iremos interpretar e que exerce uma determinada função dentro da sessão de jogo. Você tem a opção de ser o que quiser, e a graça é jogar com funções diferentes em cada uma dessas oportunidades. As principais obras do gênero de aventura e fantasia, como Senhor dos Anéis de JRR Tolkien, as lendas de Camelot e as histórias da Era Hiboriana de Robert E. Howard, são pilares para definir o básico do RPG clássico. Você pode ser um cavaleiro de armadura brilhante (Lancelot) um feiticeiro de chapéu pontudo e cajado (será Merlin ou Gandalf?), um arqueiro que vive na floresta ajudando os necessitados (Robin Hood), ou ser um guerreiro bruto e selvagem, que sempre impões medo aos inimigos (Conan). Usando esses personagens como inspiração, e as regras do jogo de RPG, você pode escolher uma classe de personagem e customizá-la.

Nos sistemas de RPG como D&D 5E, Tormenta 20 e Pathfinder existe a classe "Bárbaro". Já no sistema 3D&T Alpha, através de seus vários livros com kits de personagem, podemos encontrar as seguintes variações: Bárbaro, Berserker, Berserker Insano, Predador Primal, Primitivo, Selvagem, Caçador Primordial, Chupacabra... Então peguem borracha, folha de papel, lápis e escolham seu sistema predileto, vamos construir uma ficha para jogar de bárbaro!

Para interpretar um personagem de classe bárbaro em um RPG, precisamos primeiro entender alguns conceitos históricos e sociais, antes de entrar em fúria e obliterar nossos oponentes. Os bárbaros são conhecidos por sua força bruta, natureza primal e a conexão com a Fúria. Mas isso é a apenas a primeira camada. As histórias de bárbaros têm raízes em uma combinação de fontes históricas, mitológicas e literárias. O termo "bárbaro" originalmente era usado pelos antigos gregos e romanos para descrever povos estrangeiros que não falavam a língua grega ou latina e cujas culturas eram consideradas diferentes e muitas vezes inferiores. Essa visão preconceituosa dos povos estrangeiros influenciou a formação das histórias de bárbaros ao longo do tempo. Aqui estão algumas das principais influências na origem das histórias de bárbaros:

Mitologia e Folclore

Muitos povos antigos tinham mitologias e histórias folclóricas que envolviam figuras brutais e selvagens, muitas vezes em contraste com a civilização. Essas figuras muitas vezes eram caracterizadas por sua força, ferocidade e conexão com a natureza. Por exemplo, as sagas nórdicas incluem personagens como os berserkers, guerreiros ferozes que entravam em estados de fúria em batalha.

Conflitos Históricos

Os conflitos entre povos considerados "civilizados" e grupos tribais ou culturas estrangeiras contribuíram para a formação das histórias de bárbaros. As invasões bárbaras do Império Romano, por exemplo, tiveram um impacto duradouro na percepção desses povos como guerreiros selvagens e incivilizados.

Literatura Clássica

Os escritores da Grécia e de Roma frequentemente retratavam os bárbaros como inimigos formidáveis em suas obras literárias. Por exemplo, as histórias sobre as Amazonas, um povo guerreiro de mulheres, eram frequentemente associadas a povos bárbaros.

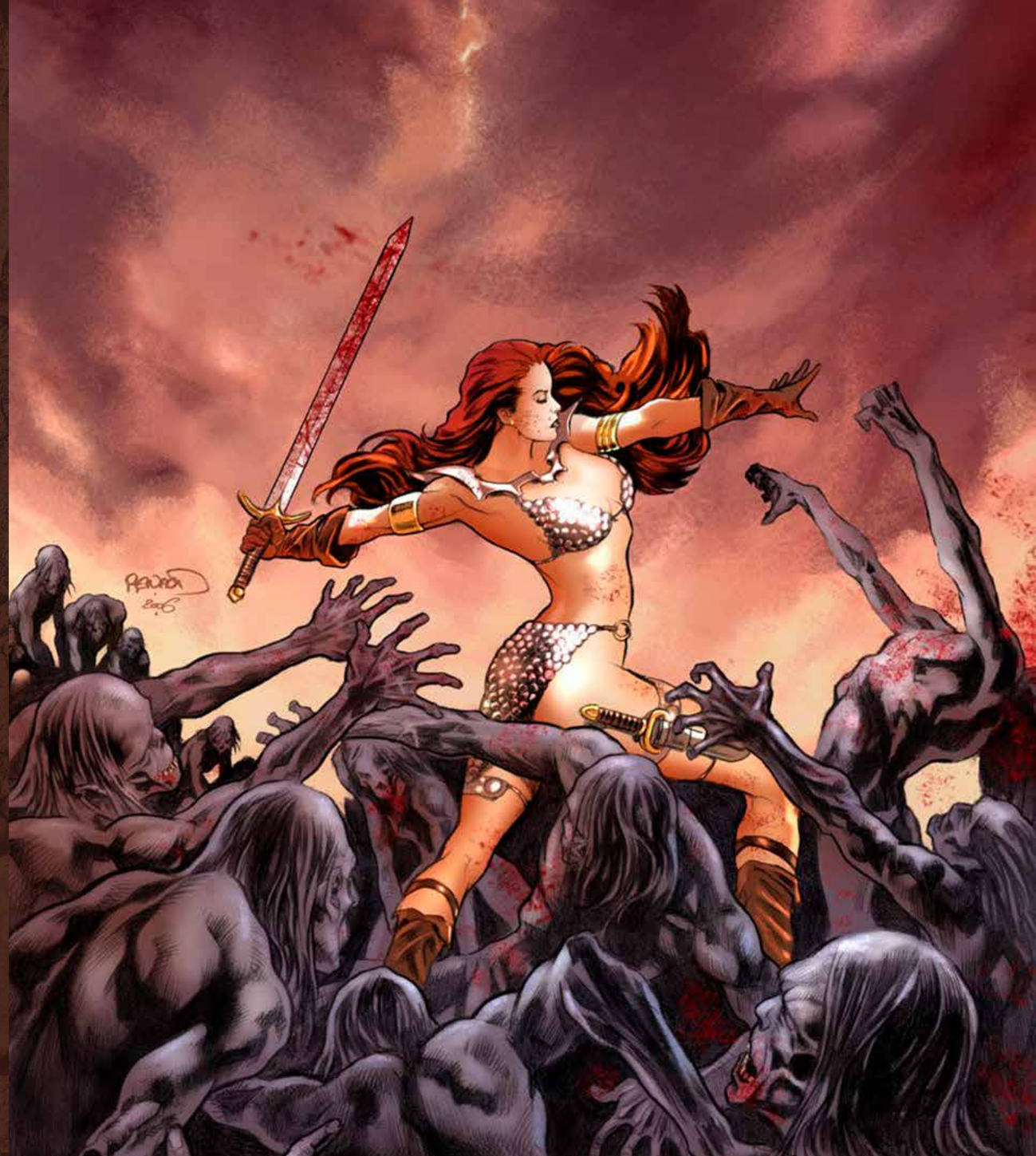
Literatura Medieval e Fantasia

Ao longo da Idade Média, as histórias de cavaleiros e batalhas também contribuíram para o desenvolvimento do conceito de bárbaros. As narrativas de heróis medievais enfrentando hordas de invasores brutais e não civilizados eram comuns. Esses elementos se fundiram com a literatura fantástica posterior, influenciando autores como Robert E. Howard, criador de Conan, o Bárbaro, uma figura icônica nesse gênero.

Cultura Popular e Mídia Moderna

A cultura popular moderna, incluindo filmes, quadrinhos, jogos de RPG e videogames, também desempenhou um papel na evolução das histórias de bárbaros. Personagens como Conan e outros heróis bárbaros se tornaram ícones da cultura pop, moldando a visão contemporânea desses personagens.

Um dos principais pilares das histórias envolvendo a classe bárbaro foi Robert E. Howard (1906-1936), um escritor norte-americano conhecido por suas contribuições para a literatura pulp, especialmente no gênero conhecido como Espada & Feitiçaria (Sword & Sorcery, no original). Ele é o criador de personagens icônicos como Conan, o Bárbaro, Kull e Solomon Kane.



Howard nasceu em Peaster, Texas, e cresceu em uma região rural. Desde cedo, ele demonstrou um interesse apaixonado por histórias de aventura, mitologia e folclore. Ele começou a escrever e enviar suas histórias para revistas pulp - publicações populares e de baixo custo que abrangiam diversos gêneros - quando ainda era adolescente.

O personagem mais famoso de Howard, Conan, o Bárbaro, estreou na história "The Phoenix on the Sword" (A Fênix na Espada), publicada na revista "Weird Tales" em 1932. Conan é um guerreiro bárbaro de grande força física e habilidades de combate, e suas histórias geralmente são ambientadas em cenários pré-históricos e de fantasia. Além de Conan, Howard criou vários outros personagens notáveis, cada um com suas próprias características distintas. Seus escritos foram uma influência significativa no desenvolvimento do gênero de fantasia heroica e estabeleceram muitos dos tropos e temas que ainda hoje são populares em filmes, livros, jogos de RPG e outras mídias.

Tragicamente, Robert E. Howard lutou com problemas de saúde mental e, em 1936, ele cometeu suicídio aos 30 anos de idade. Sua morte prematura interrompeu uma carreira que estava ganhando reconhecimento e influência crescentes. Apesar de sua vida curta, o legado literário de Robert E. Howard continua vivo e suas criações permanecem relevantes na cultura pop. Suas histórias são lembradas como exemplos clássicos do gênero de fantasia e aventura, e ele é muitas vezes considerado um pioneiro nesse campo.

As histórias de Conan se passam em um mundo fictício conhecido como Era Hiboriana, um período pré-histórico imaginário marcado por reinos em conflito, magia negra, criaturas míticas e civilizações antigas. Conan, muitas vezes chamado de "Cimério" (referência à sua origem no povo cimério), percorre esse mundo como um aventureiro, mercenário e rei, lutando contra inimigos de todos os tipos. Embora a caracterização exata de Conan varie um pouco entre diferentes histórias, ele geralmente é retratado como um homem robusto e musculoso, com cabelos negros e olhos penetrantes. Sua força física é lendária, mas ele também é inteligente, astuto e muitas vezes mostra uma perspicácia que vai além dos músculos e vigor físico.

O legado de Conan se estendeu para além da literatura. Uma série de quadrinhos notáveis foi criada pela Marvel Comics nos anos 1970, contribuindo para elevar a popularidade do personagem. Além disso, o personagem foi adaptado para as telas em filmes como "Conan, o Bárbaro"

(1982), estrelado por Arnold Schwarzenegger, e recebeu diversas encarnações em videogames e séries de animação.

CONAN, O BÁRBARO (30/N)

F5 H4 R3 A2 PDF1
25PVS E 25PMS

TIPO DE DANO: Corte (Força), Perfuração (PdF)

Kits: Bárbaro (Força bruta, Fúria de combate e Nunca indefeso), Gladiador (Finta em combate), Guerreiro (Ataque Contínuo, Crítico automático).

VANTAGENS: Humano (Versatilidade), Adaptador, Aliados (Valeria e Subotai), Ataque Múltiplo, Pontos de Magia Extra I, Pontos de Vida Extra I.

DESVANTAGENS: Devoção (Matar o feiticeiro Thulsa Doom), Inculto.

PERÍCIAS: Esportes, Sobrevivência (Ermos).

EQUIPAMENTO: Atlantean Sword: F+1, Flagelo (humanos), Veloz.

BACKGROUND DE CONAN, O BÁRBARO (1982)

"Há milhares de anos Thulsa Doom (James Earl Jones), um demoníaco feiticeiro, comanda um ataque por motivos até hoje não revelados que poderia ser simplesmente pelo prazer de matar ou para descobrir o segredo do aço, que era guardado pelos moradores de uma aldeia. Conan (Arnold Schwarzenegger), um cimério, vê seus pais serem mortos na sua frente e seu povo ser massacrado, sendo que ele, ainda criança, é levado para um campo de escravos. Os anos passam e ele desenvolve uma enorme força física, o que faz Conan se tornar gladiador. Ele ainda se mantém determinado a vingar a morte dos pais e quando é libertado tenta alcançar seu objetivo. Conan descobre que Thulsa Doom lidera o misterioso culto da serpente e, tentando se aproximar do feiticeiro, faz amizade com dois ladrões, Valeria (Sandahl Bergman) e Subotai (Gerry Lopez). Ao trio é prometida uma vultosa recompensa pelo rei Osric (Max von Sydow), que quer que o trio de guerreiros resgate sua filha, que se tornou uma seguidora de Thulsa Doom."

O termo "bárbaro" foi historicamente usado de forma pejorativa por culturas dominantes para descrever povos estrangeiros cujas línguas, costumes e estilos de vida eram diferentes dos seus próprios. Essa visão eurocêntrica e etnocêntrica foi aplicada a vários grupos ao longo da

história, mas não é uma maneira justa ou precisa de avaliar culturas diferentes. Os povos indígenas do planeta têm uma rica variedade de culturas, tradições, idiomas e modos de vida que são complexos e significativos em suas próprias maneiras. Rotulá-los como "bárbaros" seria uma simplificação injusta e desrespeitosa de suas identidades e contribuições.

É importante reconhecer que o respeito e a compreensão pelas culturas indígenas são fundamentais para promover a diversidade cultural e preservar o patrimônio humano. Cada cultura indígena tem sua própria história, conhecimentos ancestrais, espiritualidade e formas de organização social, e é fundamental tratar essas culturas com respeito, valorizando-as por sua riqueza e complexidade.

Lembre-se de que a criação de personagens envolve um equilíbrio entre a imaginação criativa e o respeito pelas culturas e indivíduos reais. A abordagem cuidadosa e a pesquisa aprofundada ajudarão você a criar personagens bárbaros mais autênticos e inclusivos. Vamos a um exemplo de um personagem bárbaro sem os rótulos eurocêntricos e etnocêntricos.

KAMARA, O PRECISO

DESCRIÇÃO: Kamara é um poderoso guerreiro que pertence ao povo das Planícies Alagadas do Sul, uma cultura inspirada por uma combinação de tradições africanas, australianas aborígenes e elementos de outras culturas indígenas do mundo. Ele é um guardião das terras sagradas e um líder respeitado em sua tribo.

APARÊNCIA: Kamara tem uma pele profundamente tonificada, adornada com tatuagens sagradas que representam as histórias de sua linhagem e as conexões com os espíritos da natureza. Seus cabelos longos são trançados e enfeitados com penas coloridas de aves locais. Veste um manto feito de peles de animais, mas também utiliza trajes decorados com contas, conchas e fibras naturais.

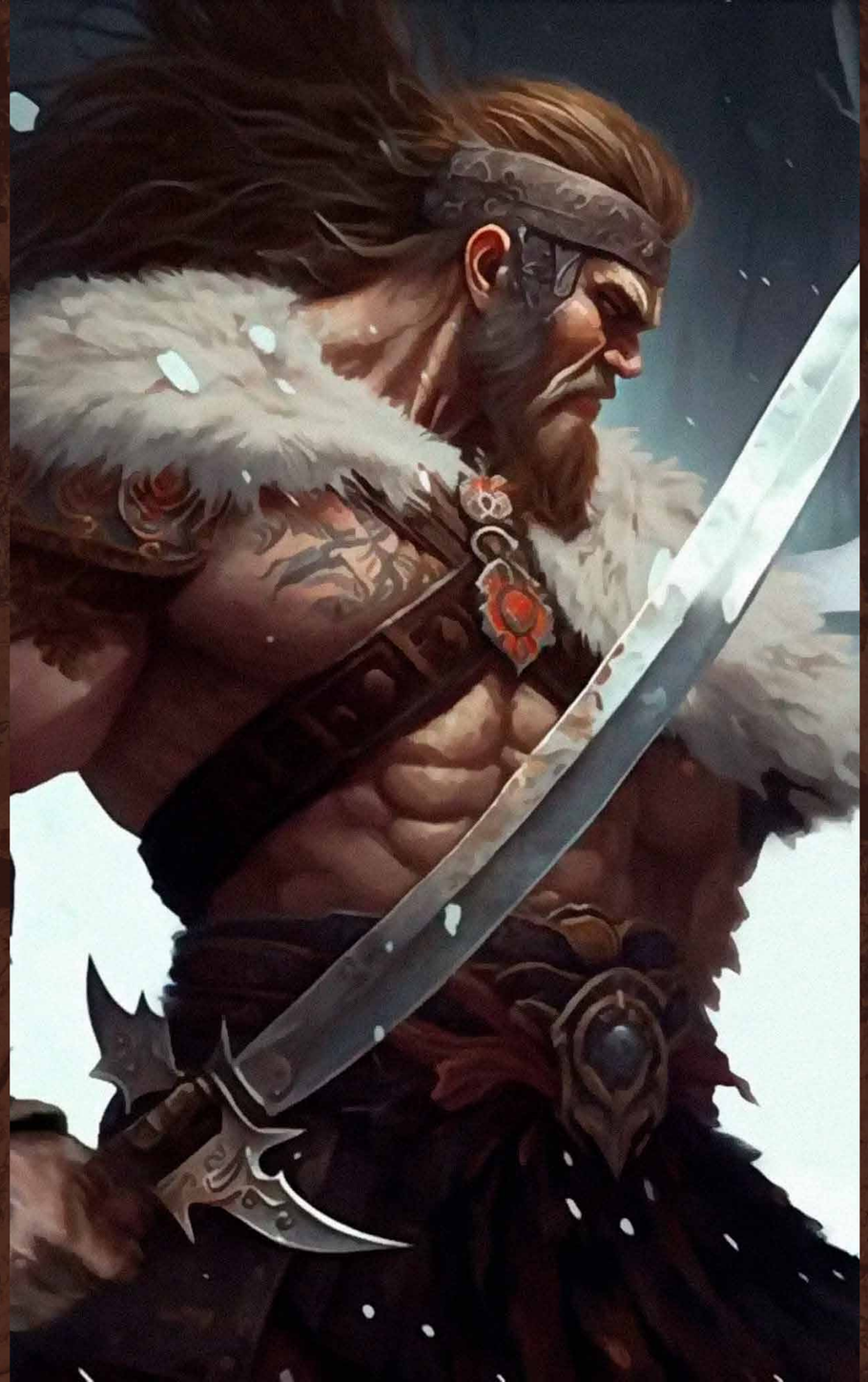
HABILIDADES E PERSONALIDADE: Kamara é um mestre na arte do combate com lança, que aprendeu com os anciãos de sua tribo desde jovem. Ele também possui habilidades de cura e conhecimentos das plantas medicinais das planícies. Sua personalidade é marcada pela serenidade e sabedoria, resultado de sua conexão profunda com a terra e os espíritos ancestrais. Kamara é conhecido por sua coragem, mas também por sua capacidade de buscar soluções pacíficas sempre que possível.

VALORES E MISSÃO: Seu objetivo é proteger as terras sagradas de sua tribo de intrusões e preservar os rituais espirituais que mantêm o equilíbrio natural. Ele vê seu papel como um elo entre o mundo material e o mundo espiritual, buscando orientação nos sonhos e visões que recebe. Kamara valoriza a comunidade, a harmonia com a natureza e a preservação das tradições, e ele é um exemplo de respeito e empatia para os mais jovens de sua tribo.

HISTÓRIA DE BACKGROUND: Kamara nasceu durante um raro eclipse solar, o que o tornou um indivíduo especial desde o início. Foi treinado tanto nas artes da guerra quanto nas práticas espirituais, e sua jornada o levou a se tornar um líder

respeitado em tempos de desafio e mudança. Ele enfrentou provações, interagiu com espíritos ancestrais e aprendeu a equilibrar a força física com a sabedoria interior.

Essa é apenas uma ideia para um personagem bárbaro que se afasta da ótica eurocêntrica e etnocêntrica, explorando elementos de culturas não ocidentais para criar uma narrativa mais diversa e inclusiva.



Os termos "Bárbaro" e "Berserker" são frequentemente associados a guerreiros ferozes e habilidosos, mas eles têm origens e significados ligeiramente diferentes.

O "bárbaro" tem origem na Antiguidade clássica, sendo inicialmente utilizado pelos gregos e romanos para descrever povos estrangeiros cujas culturas eram diferentes das suas. Os bárbaros eram vistos como não civilizados, principalmente porque não falavam as línguas grega ou latina. Com o tempo, o termo evoluiu para se referir a pessoas brutais, selvagens ou incivilizadas. No contexto de jogos de RPG e ficção, os bárbaros frequentemente são retratados como guerreiros fortes, muitas vezes vindos de terras selvagens, que usam sua força bruta e fúria para combater seus inimigos.

O "Berserker" é um termo associado a guerreiros nórdicos da Era Viking. Os berserkers eram guerreiros ferozes que supostamente entravam em estados de fúria e frenesi durante a batalha, adquirindo força e resistência sobre-humanas. Acredita-se que eles usavam práticas rituais, como vestir peles de animais e consumir substâncias estimulantes, para entrar nesse estado. A palavra "berserker" tem origem nas palavras nórdicas "berserkr", que pode ser traduzido como "camisa de urso", possivelmente referindo-se à prática de vestir peles de animais.

Portanto, enquanto "bárbaro" é um termo mais amplo e histórico que se refere a povos estrangeiros e, posteriormente, a guerreiros fortes e selvagens, "berserker" é um termo mais específico associado aos guerreiros nórdicos que supostamente entravam em estados de frenesi durante a batalha. Ambos os termos têm conotações de força e ferocidade, mas são originários de contextos diferentes.

E aproveitando o assunto, utilizar o conceito de fúria do bárbaro em culturas não europeias exige sensibilidade e um entendimento profundo das crenças e valores desses povos. A fúria pode ser interpretada e manifestada de maneiras únicas, alinhadas com os aspectos espirituais e mitológicos de cada cultura. Aqui estão algumas abordagens que podem ser consideradas:

CONEXÃO COM ESPÍRITOS OU DIVINDADES

Em muitas culturas, as emoções intensas são frequentemente associadas a espíritos ou divindades. O estado de fúria do bárbaro poderia ser interpretado como uma conexão intensa com essas entidades, permitindo que ele acesse poderes sobrenaturais temporariamente.

ALINHAMENTO COM A NATUREZA

Em culturas que têm uma profunda conexão com a natureza, a fúria do bárbaro pode ser vista como um alinhamento com as forças da natureza. Isso poderia envolver invocar elementos naturais, como tempestades, terremotos ou animais selvagens, para aumentar suas capacidades em batalha.

TRADIÇÕES RITUALÍSTICAS:

A fúria do bárbaro pode ser associada a rituais específicos realizados antes da batalha. Esses rituais poderiam envolver danças, cantos, pinturas corporais ou o uso de objetos sagrados que desencadeiam a fúria como uma manifestação espiritual.

TRANSFORMAÇÃO ANIMALESCA

Em algumas culturas, o bárbaro pode se transformar em uma forma animal durante a fúria, incorporando as características e poderes de um animal específico. Isso poderia ser uma representação simbólica da conexão com a natureza e os instintos animais.

CONTROLE DAS EMOÇÕES

Em contraste com a representação ocidental de fúria incontrolável, o bárbaro em culturas não europeias pode ser retratado como alguém que aprendeu a canalizar e controlar suas emoções intensas em batalha. Sua fúria pode ser uma escolha consciente para alcançar uma conexão mais profunda com sua força interior.

JÁ O TARZAN SERIA O BOM SELVAGEM OU UM TÍPICO BÁRBARO?

"Tarzan" é um personagem fictício criado pelo escritor Edgar Rice Burroughs em 1912, e ele pode ser considerado uma representação do conceito do "bom selvagem" em algumas interpretações, embora também tenha traços de características de um bárbaro, dependendo da abordagem. Mas como podemos diferenciar?

O conceito do "bom selvagem" é uma ideia que sugere que os seres humanos em seu estado natural, longe da sociedade civilizada, são inerentemente puros, inocentes e virtuosos. Tarzan, como um personagem que cresceu em uma selva isolada e não teve exposição à civilização humana, pode ser

visto como uma representação desse conceito. Ele é retratado frequentemente como tendo uma ligação profunda e respeitosa com a natureza e os animais, bem como valores morais simples e autênticos.

Por outro lado, Tarzan também exibe características que podem ser associadas ao conceito de "bárbaro". Ele é habilidoso em caça e combate, usa armas primitivas e está adaptado a um ambiente selvagem. A sua vida na selva o leva a desenvolver uma força física impressionante, habilidades de sobrevivência e uma abordagem pragmática para enfrentar desafios.

É importante notar que a interpretação de Tarzan pode variar dependendo das histórias em que ele é retratado e das perspectivas dos autores que o escrevem. Ao longo das décadas, Tarzan foi abordado de diversas maneiras, e suas características podem refletir tanto elementos do "bom selvagem"

quanto traços associados a personagens bárbaros em diferentes contextos. Portanto, em muitas interpretações, Tarzan pode ser uma mescla de características de ambos os conceitos, com elementos de pureza, conexão com a natureza e força bruta, dependendo da abordagem específica do autor e das histórias em que ele é inserido.

Novamente, o termo "Bom Selvagem" é um conceito que remonta ao pensamento europeu do século XVIII, que idealiza os povos indígenas ou não civilizados como sendo naturalmente virtuosos, puros e inocentes devido à sua falta de exposição à civilização ocidental. Embora o conceito possa ter sido usado inicialmente como uma tentativa de reconhecer a complexidade das sociedades não-ocidentais, ele frequentemente carrega consigo preconceitos e estereótipos.

O termo "Bom Selvagem" tem sido criticado por vários motivos:

1- SIMPLIFICAÇÃO EXCESSIVA: A ideia de que as sociedades não-civilizadas são inerentemente "boas" ou virtuosas é uma simplificação excessiva e desrespeitosa das culturas e complexidades desses povos.

2 - IDEALIZAÇÃO E ESTEREOTIPAÇÃO: O termo tende a idealizar essas culturas e ignorar problemas, conflitos e desafios internos que também existem nessas sociedades. Isso pode levar à estereotipação e à representação superficial.

3 - COLONIALISMO E IMPERIALISMO: O conceito do "Bom Selvagem" muitas vezes foi usado para justificar o colonialismo e o imperialismo, sugerindo que a civilização ocidental tinha a responsabilidade de "civilizar" essas sociedades consideradas menos desenvolvidas.

4 - AUSÊNCIA DE AGÊNCIA: O termo muitas vezes nega a agência dos povos indígenas e não-ocidentais, considerando-os como passivos receptores da influência ocidental, em vez de agentes de suas próprias culturas e desenvolvimento.

Devido a essas preocupações, o termo "Bom Selvagem" é amplamente considerado problemático e carregado de conotações eurocêntricas, coloniais e etnocêntricas.

Jogar uma sessão de RPG com um personagem bárbaro padrão e estereotipado pode ser problemático por várias razões. Embora jogos de RPG sejam obras de ficção e permitam uma ampla gama de interpretações de personagens, a escolha de personagens estereotipados pode ter impactos negativos.

Os Reforços de Estereótipos frequentemente se apoiam em ideias simplistas e preconceituosas sobre culturas não-ocidentais ou sobre pessoas que são diferentes da maioria. Isso pode perpetuar preconceitos e desinformação. A utilização de personagens de culturas não familiares pode levar à apropriação cultural, que é a adoção superficial de elementos culturais sem compreender ou respeitar o seu significado real. Isso pode ser ofensivo para as pessoas pertencentes a essas culturas. Além de carecer de complexidade e profundidade, reduzindo a experiência do jogo, também

podem criar desconforto para jogadores que se identificam com a cultura representada ou que tenham preocupações sobre a forma como certas culturas estão sendo retratadas.

Ao interpretar personagens estereotipados, você pode inadvertidamente perpetuar normas culturais dominantes, reforçando a ideia de que algumas culturas são inferiores ou exóticas. Em vez de adotar essa linha de jogo, considere criar personagens mais autênticos, inclusivos e respeitosos que reflitam a diversidade de experiências humanas. Isso pode enriquecer a narrativa, promover a compreensão mútua e tornar a experiência do RPG mais gratificante para todos os envolvidos. Se você tem dúvidas sobre como criar personagens respeitosos e autênticos, fazer pesquisas culturais apropriadas e buscar conselhos de pessoas que pertencem às culturas em questão pode ser uma abordagem sensata.

aAo considerar a representação e a criação de personagens respeitosos, os jogadores podem aprender mais sobre diferentes culturas e perspectivas, o que pode ser uma experiência educativa e de crescimento. Mas isso não é uma questão a ser trabalhada apenas para os jogadores. Como narrador ou mestre de jogo, você também tem uma responsabilidade em criar e guiar os jogadores em direção de um ambiente inclusivo e respeitoso.

Lembre-se de que o RPG é uma atividade colaborativa, e a comunicação entre todos os jogadores é fundamental. Se você ou outros jogadores estiverem preocupados com a representação de personagens, é válido expressar essas preocupações de maneira respeitosa e aberta. Isso pode levar a discussões construtivas que enriquecem a experiência de todos na mesa.

É importante lembrar que a maioria dos jogadores não tem a intenção de ser insensível ou desrespeitoso. Com o incentivo certo e a disponibilidade de recursos, muitos jogadores podem criar personagens mais autênticos e inclusivos, mesmo sem conhecimento prévio extenso. A chave é fomentar um ambiente colaborativo e respeitoso para que todos possam aprender e crescer juntos.

Listei algumas características para interpretar um personagem de maneira envolvente:

1- COMPREENDA A FÚRIA: A característica mais distintiva de um bárbaro é sua capacidade de entrar em um estado de fúria, aumentando sua força e resistência em batalha. Pense em como seu personagem entra nesse estado - é um acesso de raiva selvagem? Uma explosão de emoções? Isso pode ser um gatilho para a sua fúria, como ver um aliado ferido ou ser provocado por um inimigo.

2 - CONEXÃO COM A NATUREZA: Muitos bárbaros têm uma afinidade com a natureza e um estilo de vida mais primitivo. Pergunte a si mesmo como essa conexão se manifesta. Seu personagem é um nativo de uma região selvagem? Eles têm habilidades de rastreamento? Eles respeitam e reverenciam os espíritos da natureza?

3 - PERSONALIDADE: Os bárbaros não são apenas máquinas de matar. Desenvolva uma personalidade para o seu personagem que vá além da fúria. Eles podem ser introvertidos ou extrovertidos, leais ou desconfiados, altruístas ou egoístas. Pense em como suas características se combinam para formar uma personalidade única.

4 - HISTÓRIA DE BACKGROUND: Elabore a história de background do seu personagem. Por que eles se tornaram um bárbaro? Foi uma escolha consciente ou uma resposta a eventos traumáticos? Isso ajuda a dar profundidade à sua interpretação e a entender as motivações do seu personagem.

5 - VOCABULÁRIO E COMPORTAMENTO: Use um vocabulário mais direto e primitivo ao interpretar seu bárbaro. Eles podem não ser tão eloquentes quanto um mago, por exemplo. Seu comportamento pode ser impulsivo em algumas situações e eles podem ter dificuldade em compreender nuances sociais mais complexas.

6 - VALORES E CÓDIGOS: Identifique os valores e códigos do seu personagem. O que é importante para eles? Eles valorizam a honra, a liberdade, a vingança? Isso afetará suas escolhas e a maneira como interagem com os outros.

7 - RELAÇÕES INTERPESSOAIS: Considere como seu bárbaro interage com o grupo. Eles confiam facilmente nos outros ou são desconfiados? Eles veem o grupo como uma família escolhida ou apenas como aliados temporários?

8 - EVOLUÇÃO DO PERSONAGEM: Pense em como você deseja que seu personagem evolua ao longo da campanha. Os bárbaros não precisam permanecer presos em sua fúria inicial. Eles podem aprender a controlar melhor suas emoções ou desenvolver outras habilidades que completem sua personalidade.

9 - AMBIENTE E CULTURA: Considere como a cultura do mundo em que o RPG se passa influenciou seu personagem. Os bárbaros de diferentes regiões podem ter tradições, crenças e rituais distintos.

Lembrando que essas são apenas diretrizes gerais, e você tem a liberdade de personalizar o seu personagem de acordo com o estilo da campanha e suas preferências pessoais. O importante é se divertir ao dar vida a esse papel e contribuir para a narrativa do jogo.

Além de Conan, o Bárbaro, diversos outros personagens da cultura pop podem ser considerados como bárbaros devido às suas características, origens ou abordagens semelhantes. Aqui estão alguns exemplos notáveis:

KRATOS (GOD OF WAR)

Kratos é o protagonista da série de videogames "God of War". Ele é um guerreiro espartano marcado por sua força sobrenatural, fúria incontrolável e sede de vingança contra os deuses do Olimpo.

THUNDARR THE BARBARIAN

Thundarr é o personagem principal da série de animação "Thundarr the Barbarian". Ele é um guerreiro em um mundo pós-apocalíptico, equipado com uma espada mágica e acompanhado por seus aliados Ariel e Ookla.

RED SONJA

Originada dos quadrinhos e adaptada para o cinema, Red Sonja é uma guerreira habilidosa conhecida por sua força e habilidades de combate. Ela é uma personagem de fantasia heroica que luta por justiça e vingança.

GROGNAK THE BARBARIAN (FALLOUT)

Grognak é um personagem fictício dentro do universo de jogos "Fallout". Ele é um herói bárbaro dos quadrinhos que os personagens do jogo podem encontrar e até mesmo se vestir como ele.

GUTS (BERSERK)

Guts é o protagonista do mangá e anime "Berserk". Ele é um espadachim mercenário com uma força incrível, que luta contra inimigos humanos e sobrenaturais em um mundo sombrio e violento.

KULL (KULL OF ATLANTIS)

Criado também por Robert E. Howard, Kull é outro personagem de fantasia heroica. Ele é um guerreiro e rei que busca governar a nação de Valúsia.

KORGOTH (KORGOTH OF BARBARIA)

Embora tenha apenas um episódio piloto, a série animada "Korgoth of Barbaria" apresenta Korgoth, um guerreiro bruto em um mundo pós apocalíptico, repleto de violência e humor negro.

BEOWULF

Baseado no personagem lendário da literatura anglo-saxônica, Beowulf é um herói que enfrenta monstros e desafios épicos em sua busca por glória.

WULFGAR (FORGOTTEN REALMS)

Wulfgar é um personagem do universo de Forgotten Realms, uma série de cenários de fantasia para jogos de RPG. Ele é um bárbaro nórdico e membro dos Companheiros, um grupo de aventureiros.

EIVOR (ASSASSIN'S CREED VALHALLA)

Eivor é o protagonista do jogo "Assassin's Creed Valhalla". Um(a) guerreiro(a) viking que lidera seu clã em invasões na Inglaterra durante a era dos vikings.

Criar um personagem bárbaro sem cair na ótica eurocêntrica e etnocêntrica requer uma abordagem sensível e respeitosa, que valorize a diversidade cultural e evite estereótipos negativos. Aqui estão algumas diretrizes para criar um personagem bárbaro mais inclusivo e autêntico:

1 - PESQUISA CULTURAL: Em vez de se basear apenas em estereótipos ou representações superficiais, pesquise e aprenda sobre culturas indígenas ou não europeias. Isso envolve compreender suas crenças, valores, tradições, formas de organização social e modos de vida.

2 - INSPIRAÇÃO GLOBAL: Busque inspiração em uma variedade de culturas ao redor do mundo. Não restrinja sua pesquisa a um único grupo étnico ou geográfico. Isso permitirá que você crie um personagem mais diversificado e autêntico.

3 - CONEXÃO COM A NATUREZA: Muitos povos indígenas têm uma profunda conexão com a natureza. Seu personagem bárbaro pode ter uma relação especial com o ambiente natural, talvez sendo um protetor da terra, um guardião de espécies raras ou um xamã que se comunica com os espíritos naturais.

4 - VALORES CULTURAIS: Cada cultura tem seus próprios valores e códigos morais. Desenvolva os valores do seu personagem bárbaro com base na cultura ou na combinação de culturas que você está usando como referência.

5 - VISUAL E VESTIMENTA: Evite copiar diretamente a vestimenta ou estética de uma cultura específica. Em vez disso, inspire-se em várias culturas e crie algo novo e único que não seja uma imitação direta.

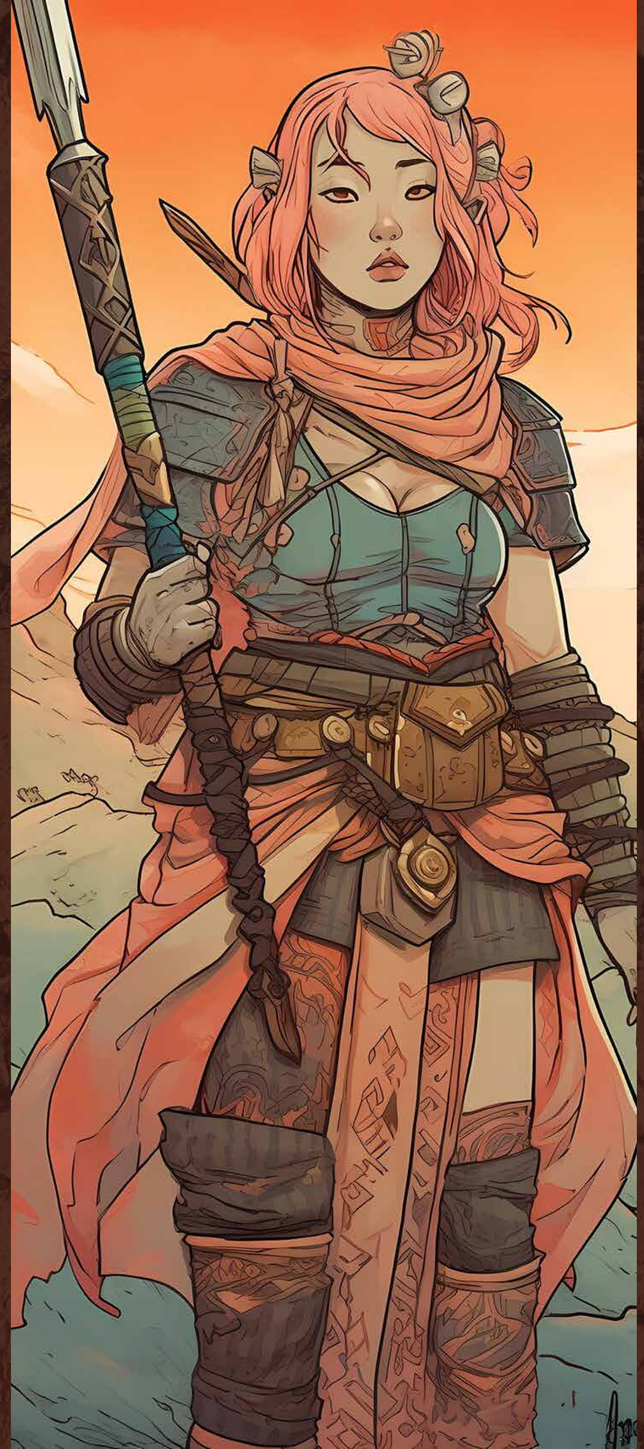
6 - HISTÓRIA DE FUNDO SIGNIFICATIVA: Elabore uma história de fundo rica para o seu personagem, explicando sua origem, motivações e experiências de vida. Isso ajudará a dar profundidade ao personagem e a informar suas ações e escolhas durante a narrativa.

7 - ABORDAGEM INDIVIDUAL: Lembre-se de que cada indivíduo é único, mesmo dentro de uma cultura. Evite retratar todos os membros de uma cultura como sendo iguais ou possuindo as mesmas características.

8 - CONSULTE E COLABORE: Se possível, consulte com pessoas de diferentes culturas ou origens étnicas para obter perspectivas e insights. Isso pode ajudá-lo a evitar estereótipos prejudiciais.

9 - DESENVOLVIMENTO DE PERSONALIDADE: Crie uma personalidade complexa para o seu personagem bárbaro, que vai além das características estereotipadas. Eles podem ser inteligentes, sensíveis, engraçados, ou qualquer outra combinação de traços de personalidade.

10 - APRESENTAÇÃO POSITIVA: Certifique-se de apresentar seu personagem bárbaro de uma forma positiva e respeitosa, evitando retratos negativos ou pejorativos.



Se um jogador não tiver fácil acesso a pesquisas para criar um personagem bárbaro mais autêntico e respeitoso, isso não significa necessariamente que ele não deveria jogar com essa classe no RPG. No entanto, existem algumas abordagens que podem ajudar a garantir que a criação de personagens seja feita de maneira consciente e respeitosa:

1 - COMUNICAÇÃO ABERTA: Encoraje os jogadores a se comunicarem abertamente sobre suas intenções ao criar personagens. Isso pode incluir discussões sobre as origens culturais, motivações e valores do personagem.

2 - RECURSOS ACESSÍVEIS: Forneça aos jogadores recursos acessíveis que possam ajudá-los a entender melhor as diferentes culturas e a evitar estereótipos. Isso pode incluir artigos, guias culturais, livros ou fontes confiáveis online.

3 - OFEREÇA AJUDA: Como narrador ou mestre de jogo, você pode se oferecer para ajudar os jogadores a criar personagens mais autênticos, oferecendo orientações, sugestões e informações sobre diferentes culturas.

4 - ESTÍMULO À CRIATIVIDADE: Encoraje os jogadores a serem criativos na criação de personagens. Eles podem explorar histórias de background, motivações e personalidades únicas que não necessariamente seguem estereótipos.

5 - APRENDIZADO COLETIVO: Use a experiência como uma oportunidade de aprendizado coletivo. Ao explorar diferentes culturas e perspectivas, todos os jogadores podem expandir seus conhecimentos e compreensão.

6 - FICÇÃO FANTÁSTICA: Lembre-se de que jogos de RPG são ficção fantástica, e há espaço para criar mundos e personagens que não precisam necessariamente seguir parâmetros culturais da realidade.

7 - RESPEITO E ABERTURA: Independentemente das escolhas dos jogadores, promova um ambiente de respeito e abertura para discussões sobre representação e estereótipos.

WELLINGTON BOTELHO

REGRAS EXPANDIDAS

GERADOR DE BACKGROUNDS ALEATÓRIOS! (GBA!)

(PARA 3D&T E OUTROS SISTEMAS)

Salve, Defensores!

Muito mais do que um jogo de videogame, filme, anime ou série (por mais imersivo que seja em sua mídia), os RPG's criam para seus adeptos a mais vasta possibilidade de cocriar estórias inéditas e originais.

Isso porque a premissa para seus jogadores, envolve a liberdade criativa de desenvolvimento do próprio personagem, na trama a ser narrada coletivamente. Enfim "ser o protagonista da sua própria história!"

Todavia, um dos maiores desafios aos iniciantes no mundo do Jogo de Interpretação de Papéis é assumir a responsabilidade de decidir detalhes sobre o background, o plano de fundo que trouxe seu herói até o ponto start da aventura. Em algumas mesas, o Mestre de Jogo se encarrega dessa tarefa, escrevendo e ajudando-o, o que é bom em certo ponto, mas que pode servir de escora ou trava do desenvolvimento do jogador. Às vezes, o Narrador simplesmente segue, ignorando a falta de BG, como se o passado de alguém não tivesse nenhuma relevância para explicar e nortear as atitudes e escolhas do aventureiro durante a campanha.

Ignorar os detalhes dessa criação acaba trazendo um novo problema interpretativo, e traz também novos obstáculos pra fluidez da campanha. Para o novato, fica a dúvida sobre como é o jeito que ele deveria falar e se comportar em situações além da batalha. Para o Mestre, faltam ganchos pra justificar a adesão do PJ à aventura e desafios propostos.

Pensando nisso, após uma discussão inteligente com outros amigos do mundo do RPGístico, decidi elaborar o *GBA!* "Gerador de Backgrounds Aleatório!".

Com essa ferramenta, munido de dados de seis faces, você poderá esboçar minimamente as respostas para perguntas como "de onde vim", "o que estou buscando e porquê", "o que me desafia" e "como sou de verdade".

Não estão nomeados os lugares, organizações ou pessoas em cada item. Sugiro escrever em linha corrida os resultados de cada rolagem. E dentro do cenário, junto do Mestre, complete as lacunas com base no que ele mesmo já bolou pra campanha. Isso vai enriquecer a estória e sua ligação na trama. Se mais jogadores fizerem o mesmo, pode nascer daí o elo entre pessoas tão diferentes seguindo numa mesma direção.

ORIGEM: (EU VIM DE LÁ, EU VIM DE LÁ, PEQUENININHO...)

1) nascido e criado na Cidade/Reino vizinho mais próximo da atual

2) ninguém sabe, mas vim da Cidade/Reino rival ao que começamos a aventura

3) ... me mudei muito, desde pequeno e não lembro bem onde nasci, mas moro de favor na Cidade/Reino que começamos a aventura

4) por circunstâncias que prefiro não comentar, deixei minha vida boa e confortável na Cidade/Reino mais abastada de todas

5) por circunstâncias que prefiro não comentar, vim procurar aqui uma vida decente, pois nasci na Cidade/Reino mais miserável de todas

6) nascido e criado na Cidade/Reino mais distante da atual

OBJETIVO: (E EU SÓ ESTOU NESSA AVENTURA PORQUE EU QUERO...)

1) Ser mais forte "que algo, alguém/de um lugar ou organização"

2) Ser o herói que "algo, alguém/algum lugar ou organização" precisa

3) Proteger "algo, alguém/algum lugar ou organização"

4) Encontrar "algo, alguém/algum lugar ou organização"

5) Derrotar "algo, alguém/algum lugar ou organização"

6) Esquecer "algo, alguém/algum lugar ou organização"

MOTIVAÇÃO (QUANDO EU CONSEGUIR MEU OBJETIVO...):

1) Estarei LIVRE (de uma promessa, sentença, acusação, maldição ou obrigação)

2) Estarei REALIZADO e posso pendurar as chuteiras de aventureiro

3) Estarei RICO pois tenho uma herança/recompensa a receber!

4) Poderei ME VINGAR

5) Poderei VOLTAR PRA CASA

6) Poderei MORRER EM PAZ (sim, ele quer fazer isso e c'est fini!)

OBSTÁCULOS (O QUE ME IMPEDE OU DIFICULTA É...):

1) um rival/inimigo de longa data

2) uma paixão proibida

3) minha verdadeira identidade, que temo revelar

4) minha memória sobre o passado que está confusa

5) uma acusação falsa que fizeram

6) uma profecia que previa minha morte e fracasso, e que vez por outra, me aflige

COMPORTAMENTO (COMO AS PESSOAS ME PERCEBEM, QUANDO FALO OU AJO):

1) Manso ou Gentil

2) Estressado ou Antipático

3) Medroso ou Covarde

4) Heróico ou Honrado

5) Educado ou Estiloso

6) Escandaloso ou Melancólico

NATUREZA (COMO SOU REALMENTE, QUANDO ESTOU SOZINHO OU COM ÍNTIMOS):

1) Manso ou Gentil

2) Estressado ou Antipático

3) Medroso ou Covarde

4) Heróico ou Honrado

5) Educado ou Estiloso

6) Escandaloso ou Melancólico

Fizemos, minha noiva e eu, um teste rápido antes de publicar o GBA, e vou mostrar a engraçada combinação como exemplo para vocês:

Ela rolou os dados gradualmente (mas se vocês quiserem, podem fazer de uma vez só) e obteve os seguintes números:

5, 6, 5, 3, 2, 2

Juntamos os textos e pra dar coerência, precisei como o DM apenas explicar no mapa do meu cenário qual era a cidade mais pobre e perguntar qual seria a tal verdadeira identidade, que justificaria a trama. O resultado? Voilá:

"por circunstâncias que prefiro não comentar, vim procurar aqui uma vida decente, pois nasci na Cidade de Vallys, a mais miserável de todas. E eu só estou nessa aventura porque eu quero esquecer "algo". Quando eu conseguir meu objetivo, poderei voltar pra casa. O que me impede ou dificulta é minha verdadeira identidade, que temo revelar (sou a sobrevivente do massacre real e a herdeira legítima do penúltimo Regente de Vallys, antes dele ser morto e a cidade decair). As pessoas me percebem antipática, quando falo ou ajo. Mas sou realmente estressada, quando estou sozinha ou com íntimos, por causa do meu passado."

Estimulada pelos resultados, ela criou uma linha que juntou toda história. Mas também poderia ter deixado a lacuna para descobrir sua real identidade na mesa. Mucho Loko, né?

Espero que curtam e aproveitem bastante nosso GBA! e torcemos para que nenhuma ficha fique sem uma linha geral de interpretação, por mais louca que algumas dessas combinações possam co-criar!

じゃね

W. ANDERSON

GALERIA DE VILÕES

MULHER-GAVIÃO
GALERIA DE VILÕES

Membro de grande importância no clássico desenho animado da Liga da Justiça lançado em 2001 que fez muito sucesso no SBT, Cartoon Network e outros canais, a Mulher-Gavião se insere na Liga em substituição ao Aquaman, assim garantindo um pouco mais de representatividade feminina ao supergrupo mais poderoso da DC. Porém, sua presença nos quadrinhos é um pouco mais problemática, uma vez que a detentora mais popular do título de Hawkgirl é Shayera Hol, a que fez parte da animação, mas há muitos anos é Kendra Saunders quem detém este nome heroico, enquanto Shayera assumiu o nome de Hawkwoman – em português, ficou tudo como Mulher-Gavião, provavelmente confundindo certos leitores.

Mas o pior é o papel dela quase sempre como uma extensão do Gavião Negro (Hawkman), sendo ela por vezes a arquetípica donzela em perigo, ou fazendo dupla na batalha com seu amado, ou sendo apenas uma presença ali para lembrar do amor que transcende encarnações entre ambos. E por isso mesmo é tão difícil estipular uma galeria de vilões que tenham sido puramente inimigos de Shayera Hol.

Então para esta galeria foram estabelecidos alguns critérios para elencar cada personagem: não pode ser um inimigo clássico do Gavião Negro, não pode ser um inimigo de toda a Liga da Justiça, se for um personagem masculino é importante que tenha relevância à história da personagem, se for realmente importante como inimigo de Kendra, será inserido aqui como potencial oponente de Shayera.

HELENE ASTAR, HRO TALAK E RAINHA PICANÇO: CASOS DE FAMÍLIA

Começando pelo pior tipo de inimigo: aquele que você tem em casa. Ou, no caso da Mulher-Gavião, temos aqui um feiticeiro que amaldiçoou a ela e a seu amado Khufu no Antigo Egito, uma mãe muito problemática e um noivo pra lá de fascista.

Helene Astar (também conhecida como Helen Rock) é uma reencarnação feminina do feiticeiro Hath-Set, que matou o casal egípcio original Khufu e Chay-Ara com um punhal de metal enésimo, condenando o trio a eternas reencarnações onde o casal tenta viver junto enquanto o terceiro continua buscando assassiná-los em todas as encarnações. Helene Astar é uma encarnação feminina de Hath-Set, com poderes arcanos. Cada vez que morre, Hath-Set pode possuir o corpo de um descendente seu, como foi o caso de Helene Astar.

Em sua encarnação mais recente, Shayera nasceu em Thanagar e se apaixonou pelo líder militar Hro Talak. Porém, enquanto agia na Terra como espiã a seu planeta, Shayera mudou de lado e passou a defender seu novo lar, adquirindo a inimizade de seu noivo.

Khea Taramka, mãe de Chay-Ara, matou o próprio marido quando ele se recusou a usar o metal enésimo para dominar todo o Egito. Pouco depois, ela fugiu para o Hawkworld e construiu a enésima cidade, onde se tornou a regente imortal deste local, utilizando tecnologia thanagariana para implantar asas cibernéticas e modificar seus olhos para ficarem como de pássaros, assumindo então o nome de Rainha Picanço (Queen Shriek).

HELENE ASTAR [20N]
F0 H3 R1 A0 PdF0
5 PVs 25 PMs

VANTAGEM ÚNICA: Humano.

KIT: Femme Fatale (Ataque Furtivo, Encantar, Fascínio).

VANTAGENS: Aparência Deslumbrante, Imortal I, Magia Negra, Memória Expandida, Mentor (vidas passadas), PMs Extras x2, Riqueza.

DESVANTAGENS: Assombrado, Devoção (assassinar o Gavião Negro e a Mulher-Gavião).

PERÍCIAS: Manipulação, Misticismo.

MAGIAS: Ataque Mágico, Cancelamento de Magia, O Crânio Voador de Vladislav, Detecção de Magia, A Escapatória de Valkaria, Explosão, Força Mágica, Lágrimas de Wynna, Maldição das Trevas, Marionete, Nevoeiro de Sszzaas, Paralisia, Pequenos Desejos, Pânico, Profanar, Proteção Mágica, Roubo de Magia, Transformação em Gente com Cabeça de Gavião, Transporte.

HRO TALAK [24N]
F3 H4 R4 A3 PdF2
20 PVs 20 PMs

VANTAGEM ÚNICA: Alien.

DANO: todos (F e PdF).

KIT: Invasor Intergaláctico (Arsenal, Horda Intergaláctica, Líder de Todos os Mundos).

VANTAGENS: Adaptador, Armadura Extra (elétrico), Contramágica*, Equipamento I (equipamento thanagariano de metal enésimo), Patrono (Thanagar), Reflexos de Combate, Voo.

DESVANTAGENS: Devoção (reconquistar Shayera Hol), Inculto, Má Fama (invasor extraterrestre), Sanguinário.

PERÍCIAS: Combate.

Rainha Picanço [22N]
F2 H4 R2 A1 PoF0
10 PVs 24 PMs

VANTAGEM ÚNICA: Kemono.

DANO: Corte (F).

KIT: Abençoada – Predador* (Benção Divina – Invocação de monstros, Corpo e Alma Divinos, União Divina), Invasora Intergaláctica (Arsenal, Líder de Todos os Mundos).

VANTAGENS E SUPERPODERES: Base de Operações (Cidade Enésima), Centelha Divina, Equipamento I (tecnologia thanagariana de metal enésimo), Magia Negra, PMs Extras x1, Sentidos Especiais (Visão Aguçada), Voo.

DESVANTAGENS: Má Fama (assassina, feiticeira, golpista), Sanguinária.

PERÍCIAS: Misticismo.

MAGIAS: Ataque Mágico, Cancelamento de Magia, Detecção de Magia, Força Mágica, Pequenos Desejos, Proteção Mágica.

* Considere que o Predador é um aspecto de Megalokk

Beija-Flor, Ladra das Sombras: Inimigas Corriqueiras

Naquele conhecido arquétipo da cópia maligna, Beija-Flor (Hummingbird, nome real: Marci, com sobrenome desconhecido) seria a principal oponente de Shayera Hol. Com uma infância traumática em que viu sua mãe esfaquear seu próprio pai e depois ela mesma assassinar a mãe incendiando sua cama, Marci é um gênio, mas usa apenas na construção de suas asas e em armas de destruição em massa, sendo uma terrorista em tempo integral.

Beija-Flor [16N]
F1 H3 R1 A0 PoF4
5 PVs 5 PMs

VANTAGEM ÚNICA: Humana.

DANO: Esmagamento (F), Fogo (PdF).

KIT: Sabotadora (Armadilheiro, Fabricar explosivos, Mestre das explosões).

VANTAGENS: Aparência Inofensiva, Genialidade, Inventor, Voo.

DESVANTAGENS: Insana (Homicida), Sanguinária.

PERÍCIAS: Crime, Máquinas.

A Ladra das Sombras (Shadow Thief) na verdade herdou este título de Carl Sands, arqui-inimigo do Gavião Negro. Aviva Metula era uma agente do Mossad que adquiriu a Pele de Sombras e se conectou ao Reino das Sombras, sendo na verdade uma anti-heroína com objetivos puramente egoístas.

Ladra das Sombras [24N]
F2 H5 R2 A2 PoF0
10 PVs 20 PMs

VANTAGEM ÚNICA: Humana.

DANO: todos (F).

KITS: Dançarina das Sombras (Especialista em fugas, Invisibilidade aprimorada, Magias de dançarino), Infiltradora (Despistar, Infiltrador treinado, Mestre em escaladas).

VANTAGENS: Adaptador, Invisibilidade, PMs Extras x1, Sentidos Especiais (Infravisão, Ver o Invisível, Visão na Penumbra).

PERÍCIAS: Crime, Manipulação.

MAGIAS: Ao Alcance da Mão, Corpo de Trevas, Escuridão.

Hyathis, Peregrino Púrpura: Ameaças Sobrenaturais

Para uma super-heroína usuária de tecnologia capaz de cancelar magia, é interessante que haja inimigos que testam os limites desta capacidade, e temos aqui duas ameaças: uma extraterrestre e outra terráquea.

Hyathis é a rainha suprema do planeta Alstair e é capaz de controlar toda a vida deste mundo, composto inteiramente por plantas e homens-planta como ela própria, a tornando algo muito próximo a um elemental da vida vegetal ou mesmo uma deusa das plantas. Por muito tempo ela se tornou uma ditadora sobre Thanagar e impediu que o Gavião Negro e a Mulher-Gavião a removessem do poder.

Em 1631, um peregrino surgiu na vila de Hidden Valley, logo revelando poderes derivados de feitiçaria infernal que ele utilizou para aterrorizar e se aproveitar da população local. No ano seguinte, foi capturado e condenado à morte por fogueira por decisão do juiz Ely Sanders. Jurando se vingar do juiz e de seus descendentes, sua alma vai ao inferno e ele desenvolve seus poderes malignos ainda mais ao frequentar as bibliotecas infernais. Com poder suficiente, ele assume o nome de Peregrino Púrpura (Purple Pilgrim) e volta à Terra para matar a descendente do juiz que o condenou: Kendra Saunders, a nova Hawkgirl.

Hyathis [27S]

F4 H5 R4 A4 PdF4

20 PVs 20 PMs

VANTAGEM ÚNICA: Meio-Dríade, Semideus (Allihanna).

DANO: Esmagamento (F), Corte (PdF).

KITS: Invasora Intergaláctica (Arsenal, Horda Intergaláctica, Líder de Todos os Mundos).

VANTAGENS: Armadura Extra (sônico), Equipamento I (tecnologia alstairana), Magia Elemental, Paralisia, Riqueza, Telepatia.

DESVANTAGENS: Deslocado, Devoção (comandar Thanagar), Má Fama (tirana em Thanagar).

PERÍCIAS: Sobrevivência.

MAGIAS: Arma de Allihanna, Armadura de Allihanna, Ataque Mágico, Cancelamento de Magia, Comunhão com a Natureza, Detecção de Magia, Força Mágica, Pequenos Desejos, Proteção Mágica.

Peregrino Púrpura [18N]

F1 H3 R2 A1 PdF0

10 PVs 10 PMs

VANTAGEM ÚNICA: Humano.

DANO: Esmagamento (F).

KIT: Cultista do Mal (Benção das trevas, Maldição aprimorada, Servo do mal).

VANTAGENS: Imortal I, Implemento (Destruição do Espírito), Magia Negra, Mentor (biblioteca infernal), Perito (Demonologia).

DESVANTAGENS: Dependência (seguir ordens dos lordes infernais), Devoção (vingar-se da família Saunders).

PERÍCIAS: Manipulação, Misticismo.

MAGIAS: Apagar Sentido, Asfixia, Ataque Mágico, Cancelamento de Magia, O Crânio Voador de Vladislav, Detecção de Magia, Drenar Magia, Escuridão, Explosão de Sszzaas, Força Mágica, A Loucura de Atavus, Maldição das Trevas, Nevoeiro de Sszzaas, Pânico, Pequenos Desejos, Profanar, Proteção Mágica, Roubo de Magia, Roubo de Vida, Teleportação Planar.

Satanna a Mulher-Tigre: uma cientista maluca, pra variar

Bem, já que Shayera é uma Mulher-Gavião, tinham de criar uma "mulher-algum-animal" para se contrapor a ela, surgindo a cientista maluca Sara Descarl, que assume o nome de Satanna, a Mulher-Tigre (Satanna, the Tiger Girl), a pupila do Dr. Gerard Shugel. Ambos perderam recursos acadêmicos para seus estudos bizarros e viajaram ao Congo, onde ela transplantou o cérebro dele para um gigantesco gorila albino, surgindo assim o Ultra-Humanoide (Ultra-Humanite), o primeiro supervilão da história do Superman.

A partir de então, ela criou asseclas na forma de animais com cérebros transplantados de humanos (daí o nome Mulher-Tigre), capangas antropozoomórficos, e ela mesma transplantou uma pata de tigre em seu braço esquerdo após perdê-lo com a visão de calor da Poderosa.

Em certo momento, ela teve interesse especial pelo cérebro thanagariano de Shayera, tornando-a uma inimiga da Mulher-Gavião.

Satanna, a Mulher-Tigre [29N]

F3 H4 R5 A3 PdF2

25 PVs 15 PMs

VANTAGEM ÚNICA: Humana.

DANO: Corte (F), Fogo (PdF).

KITS: Cientista Louca (Esconderijo Secreto, Exército de Aberrações, Raio de Troca de Identidade, Saída pela Direita), Mestra de Armas (Arma Favorita – Corte e Esmagamento, Encantar Arma, Tiro Longo).

VANTAGENS: Adaptador, Aliado (Ultra-Humanoide), Ataque Especial (PdF: Preciso), Genialidade, Inventor, Perito (Neurocirurgia), Reflexos de Combate.

DESVANTAGENS: Desequilíbrio de Energias, Devoção (obter os cérebros da Poderosa e da Mulher-Gavião), Má Fama (cientista louca), Sanguinária.

PERÍCIAS: Animais, Medicina.

Phade: busca pelo metal enésimo

Thanagar possui um demônio chamado Onimar Synn, dedicado ao domínio e escravização dos thanagarianos que o baniram séculos antes. Quando ele soube de um isótopo do metal enésimo na Terra, ele enviou sua serva, a general Phade, para o mundo protegido pelo Gavião Negro e pela Mulher-Gavião, utilizando seus poderes de invisibilidade e intangibilidade para se manter furtiva enquanto busca pelo isótopo. Se você viu a galeria de vilões do Ciborgue e seus arquétipos, Phade poderia se aproximar do "meu próprio ninja do mal".

Phade [21N]

F3 H5 R3 A2 PdF0

15 PVs 15 PMs

VANTAGEM ÚNICA: Alien.

DANO: Esmagamento (F).

KIT: Infiltradora (Despistar, Infiltrador treinado, Mestre em escaladas).

VANTAGENS: Armadura Extra (fogo), Incorpóreo, Invisibilidade, Patrono (Onimar Synn), Voo.

DESVANTAGENS: Devoção (servir a Onimar Synn), Inculto.

PERÍCIAS: Crime.

LEONINA, ESTRELA NEGRA, MULHERES-GAVIÃO, MISS MASH, PASTICHE, SH'RI VALKYR: PORRADARIA PURA

Aqui temos a lista de quem aparece para o que a Mulher-Gavião faz de melhor: meter a porrada. No entanto, existem oponentes com praticamente nenhum contexto relevante, e alguns (bem poucos) personagens com um pouco mais de relevância no universo DC.

Começamos por Karen Ramis, uma pesquisadora de Chicago que testava um meteorito feito de uma substância chamada Mithra, capaz de transformar qualquer indivíduo que o toque em uma criatura leonina. Nesta forma, Karen assumiu o nome de Leonina (Lion-Mane) e enfrentou o Gavião Negro e a Mulher-Gavião junto a Edward Dawson, que também assumiu o nome de Leonino. Tanto Karen como Edward se comportam quase sempre como monstros enfurecidos quando assumem esta forma leonina.

Irmã mais velha da conhecida super-heroína Estelar dos Jovens Titãs, a alienígena conhecida como Estrela Negra (Blackfire) se chama Komand'r e sempre atua com atos vilanescos em busca do trono de Tamaran. Durante a Guerra Rann-Thanagar, Estrela Negra foi capaz de assassinar Shayera Hol e atraiu para si a imediata inimizade do Gavião Negro e de Kendra Saunders, que assumiu o papel de vingar a morte de sua antecessora como Hawkgirl.

As Mulheres-Gavião (She-Hawks) são uma raça de mulheres aladas, semelhantes às harpias da mitologia grega, criadas pela magia negra da Rainha Picanço, a mãe de Chay-Ara, e passaram a habitar o Hawkworld como asseclas da Rainha. Tirando o fato de que vivem no Hawkworld e seguem cegamente aos comandos da Rainha Picanço, elas podem ser encaradas apenas como bucha de canhão para apanharem à vontade da Mulher-Gavião.

O Gavião Negro e a Mulher-Gavião tiveram até mesmo um grupo thanagariano reunido para enfrentá-los, a Vigília de Olio (Olio's Wake). Estes thanagarianos abusaram da tecnologia para assumirem formas cibernéticas mais bélicas e amedrontadoras. Embora haja muitos membros neste grupo, só teremos as fichas das duas personagens femininas, chamadas Miss Mash e Pastiche.

A última inimiga da Mulher-Gavião, de grande relevância ao universo DC e que inclusive deveria receber mais destaque até talvez se tornar uma verdadeira arqui-inimiga da Mulher-Gavião, é Sh'ri Valkyr, uma thanagariana sinistra com traje e asas de aparência mais agressivos que o esperado de um thanagariano. Esta Comandante Alada das tropas thanagarianas secretamente comanda o Culto dos Sete Diabos, dedicado a venerar o vampiro cósmico Destruidor Estelar (Starbreaker). Graças a seu papel como arauto do Destruidor Estelar, Sh'ri Valkyr conseguiu utilizar uma poderosa arma cósmica que causou a destruição do planeta Thanagar que iniciou a Guerra Rann-Thanagar.

Estrela Negra [39S]
F3 H4 R4 A3 PoF5
20 PVs 20 PMs

VANTAGEM ÚNICA: Tamaraniana*.

DANO: Esmagamento (F), Fogo (PdF).

KIT: Invasora Intergaláctica (Arsenal, Líder de Todos os Mundos).

VANTAGENS E SUPERPODERES: Absorção, Aceleração, Aparência Deslumbrante, Armadura Extra (fogo), Ataque Especial (PdF: Área, Dano Gigante, Longo, Penetrante, Poderoso), Equipamento I (tecnologia tamaraniana), Idiomas (Idioma Universal, Falar com Animais, Falar com Vegetais), Movimento Especial (Viagem Espacial), Nobreza (Destituladа, Herdeira, Posses), Plano Genial, Sentidos Especiais (Visão na Penumbra), Tiro Carregável, Tiro Múltiplo, Voo.

DESVANTAGENS: Deslocada, Devoção (comandar Tamaran), Fúria, Má Fama (golpista), Munição Limitada, Restrição de Poder (incomum: só na presença de radiação estelar ou ultravioleta).

PERÍCIAS: Crime, Manipulação.

* Veja esta Vantagem Única na Tokyo Defender #13

Leonina [20N]
F4 H5 R3 A2 PoF0
15 PVs 15 PMs

VANTAGEM ÚNICA: Licantropo (audição aguçada, olfato aguçado, transformação quando próxima a Mithra).

DANO: Corte (F).

KIT: Chupacabra (Amigo dos Animais, Carga, Regeneração Selvagem).

VANTAGENS: Aceleração, Ataque Múltiplo.

DESVANTAGENS: Dependência (Mithra).

PERÍCIAS: Ciência, Sobrevivência.

Miss Mash [18N]
F5 H2 R4 A5 PoF2
20 PVs 20 PMs

VANTAGEM ÚNICA: Ciborgue (cérebro orgânico).

DANO: Esmagamento (F), Fogo (PdF).

KIT: Membro de Gangue (Força Bruta, Irmãos de Cores, Obediência Eficaz).

VANTAGENS: Voo.

DESVANTAGENS: Devoção (Vigília de Olio), Implantes Visíveis, Modelo Especial, Sanguinária.

Pastiche [15N]
F3 H4 R3 A2 PoF2
15 PVs 15 PMs

VANTAGEM ÚNICA: Ciborgue (cérebro orgânico).

DANO: Corte (F), Fogo (PdF).

KIT: Membro de Gangue (Força Bruta, Irmãos de Cores, Obediência Eficaz).

VANTAGENS: Voo.

DESVANTAGENS: Devoção (Vigília de Olio), Implantes Visíveis, Sanguinária.

Mulheres-Gavião [12N]
F2 H3 R2 A1 PoF0
10 PVs 10 PMs

VANTAGEM ÚNICA: Kemono.

DANO: Corte (F).

KIT: Primitiva (Fúria de combate, Tanque de carne).

VANTAGENS: Patrono (Rainha Picanço), Sentidos Especiais (Audição Aguçada, Visão Aguçada), Voo.

DESVANTAGENS: Fúria, Inculto.

PERÍCIAS: Sobrevivência.

Sh'ri Valkyr [36N]
F4 H4 R3 A3 PoF2
15 PVs 15 PMs

VANTAGEM ÚNICA: Alien.

DANO: todos (F e PdF).

KITS: Cultista do Mal (Benção das trevas, Identidade secreta), Mestra de Armas (Arma Favorita – Corte e Esmagamento, Encantar Arma, Proteção Aprimorada, Tiro Longo), Oficial de Yuden (Comandar, Conhecimento militar, Língua ferina, Ordens de combate).

VANTAGENS E SUPERPODERES: Adaptador, Armadura Extra (elétrico), Domínio Gravitacional, Patrono x2 (Destruidor Estelar, Thanagar), Plano Genial, Reflexos de Combate, Teleporte.

DESVANTAGENS: Dependência (obedecer ao Destruidor Estelar), Inculto, Segredo (Identidade Secreta).

PERÍCIAS: Combate, Manipulação, Máquinas.

Nas edições passadas você viu as galerias de vilões do Ciborgue, Caçador Marciano e agora da Mulher-Gavião, além de já ter visto as galerias do Super-Homem, Batman, Mulher-Maravilha, Aquaman e Flash em edições gratuitas da Tokyo Defender. Nas próximas edições você finalmente terá a galeria de vilões do Lanterna Verde, fechando com chave de ouro as galerias de vilões de todos os principais membros da Liga da Justiça!

HENRIQUE "MORCEGO" SANTOS

Era das ARCAS
A PRIMEIRA (E MAIS DIVERTIDA)
LIGHT NOVEL DE 3DET VICTORY!
Era das ARCAS
Marcela Alban
Marcelo Cassaro
Era das ARCAS
Marcela Alban
Marcelo Cassaro
Arco em dois volumes | jamboeditora.com.br

NOVOS ITENS MÁGICOS PARA HARRY POTTER

ADAPTAÇÃO

Defensores, não sei quantos de vocês são fãs das histórias de Harry Potter, mas este Editor-Chefe cresceu lendo e consumindo tudo desse universo, e assim como todos os lufanos, contínuo um fã resoluto apesar das polêmicas recentes.

O primeiro livro da série "Harry Potter", intitulado "Harry Potter e a Pedra Filosofal" (ou "Harry Potter and the Philosopher's Stone" em inglês), foi lançado no Reino Unido em 26 de junho de 1997. Foi escrito pela autora britânica J.K. Rowling e deu início a uma das sagas literárias mais populares e influentes de todos os tempos. A série conta a história do jovem bruxo Harry Potter e suas aventuras na escola de magia Hogwarts.

E no dia 01 de agosto, lançamos dois artigos no site do Movimento RPG (você pode acessar clicando **AQUI** e **AQUI**) para comemorar o aniversário do personagem Harry Potter, que nasceu no dia 31/07/1980.

Combinei com os nossos editores, de lançarmos mais materiais de apoio e assim enriquecer a experiência de jogar RPG no universo dos bruxos. Portanto, fui até o nosso grande oráculo das inteligências artificiais e em conjunto com o Chat GPT OpenAI, elaborei três novos itens mágicos:

1 - RELÓGIO CRONOMÁGICO: Um relógio que exibe múltiplos fusos horários e pode prever eventos futuros próximos.

O Enigma do Relógio Cronomágico

Naquela manhã ensolarada em Hogwarts, Anastasia Evergreen percorria os corredores da escola com passos determinados. Seus olhos verdes brilhavam com uma curiosidade insaciável, e sua mente estava cheia de perguntas e anseios. Ela era uma jovem bruxa de mente aberta e uma busca incansável pelo conhecimento.

Anastasia pertencia à Casa de Ravenclaw, um lugar onde a sabedoria e a busca pelo entendimento eram valorizadas acima de tudo. Na sala comunal da Casa, ela estudava os livros mais antigos e debatia questões mágicas complexas com seus colegas. Mas um mistério em particular capturava sua imaginação mais do que qualquer outro: o Relógio Cronomágico.

Guiada por lendas antigas e um desejo ardente por desvendar os segredos do universo, Anastasia embarcou em uma jornada solitária em busca do enigmático artefato. Atravessou corredores sombrios, passou por portas escondidas e superou obstáculos mágicos com uma determinação implacável. Seu coração batia mais rápido à medida que se aproximava do centro do enigma.

Quando finalmente encontrou o Relógio Cronomágico, seu coração saltou de alegria e expectativa. O artefato repousava diante dela, um monumento de marfim e ouro, repleto de engrenagens e símbolos astrais. Anastasia estendeu a mão, tocando-o com reverência, e o relógio respondeu com uma vibração suave e mágica.

Enquanto os ponteiros se moviam em padrões complexos, Anastasia observava eventos se desdobrando nas diversas faces do relógio. Um eclipse que marcava o início de uma nova era, uma chuva de estrelas cadentes que prometia esperança renovada e a dança das agulhas que traçavam o destino de criaturas mágicas na Floresta Proibida.

Seu conhecimento e intuição se fundiram em uma compreensão profunda. O Relógio Cronomágico não era apenas uma máquina de prever o futuro, mas um portal para a interpretação das marés do destino. Anastasia compreendeu que estava destinada a ser a guardiã desse artefato, não para controlar o destino, mas para ser um farol de orientação.

Com o tempo, ela usou sua Casa de Ravenclaw como uma base de operações. Compartilhou suas descobertas com seus colegas, inspirando-os a explorar as complexidades do mundo mágico. Juntos, desvendaram os enigmas ocultos no Relógio, ajudando bruxos e bruxas a compreender os sinais mágicos que moldavam o futuro.

Anastasia, a bruxa da Casa de Ravenclaw, tornou-se uma lenda viva em Hogwarts. Seus feitos ecoaram pelos corredores da escola, inspirando futuras gerações a explorar, questionar e abraçar o poder do conhecimento. Ela se tornou a prova viva de que o verdadeiro significado do Relógio Cronomágico não era revelar o futuro, mas sim capacitar aqueles que o usavam a moldar o destino."

Alguns ganchos de aventura para você utilizar com sua mesa de aventureiros bruxos:

- A TEIA DO DESTINO: Dizem que o Relógio Cronomágico pode permitir que os aventureiros se conectem com as teias do destino e compreendam como eventos passados moldaram o presente. Encontrar os fios corretos na teia pode revelar segredos, mas também pode desencadear consequências imprevistas. A busca pelo conhecimento ancestral leva os aventureiros a um labirinto de histórias entrelaçadas.

- O DESPERTAR TEMPORAL: Rumores circulam sobre o Relógio Cronomágico, um artefato antigo que pode manipular o tempo. A busca pelo relógio leva os aventureiros a descobrir que ele está adormecido, incapaz de funcionar. Para reativá-lo, eles devem encontrar pistas e objetos mágicos que ajudarão a despertar o poder do relógio, liberando assim sua capacidade de influenciar eventos passados e futuros.

- O DESEQUILÍBRIO TEMPORAL: A manipulação do Relógio Cronomágico desencadeou um desequilíbrio no fluxo do tempo. Lugares e eventos históricos estão se fundindo, criando paradoxos e distorções temporais. Os aventureiros são recrutados por uma sociedade secreta para corrigir o desequilíbrio, restaurar a ordem e evitar que a linha do tempo colapse completamente.

2 - GLOBO DE GRAVIDADE REVERSA: Um globo que, quando ativado, inverte a gravidade dentro de sua área de alcance.

A Aventura do Globo de Gravidade Reversa

Em um canto escondido da Sala de Troféus de Hogwarts, entre relíquias antigas e artefatos mágicos esquecidos, repousava um objeto intrigante: o Globo de Gravidade Reversa. Um globo do tamanho de uma bola de cristal, brilhante e misterioso, que possuía o poder de influenciar a gravidade ao seu redor.

Um jovem bruxo chamado Ethan Grey estava fascinado por esse artefato desde que ouvira rumores sobre ele. Seu espírito aventureiro e sua paixão pelo desconhecido o impeliram a explorar os segredos por trás do Globo. Ethan era da Casa da Grifinória, um lugar onde a coragem e a ousadia eram valores fundamentais.

Em uma noite estrelada, enquanto a lua brilhava sobre o castelo, Ethan decidiu que era hora de desvendar o mistério. Ele se aventurou até a Sala de Troféus, encontrando o Globo de Gravidade Reversa em sua vitrine. A superfície do globo parecia brilhar de maneira mágica, como se um universo inteiro estivesse contido ali dentro.

Com um gesto determinado, Ethan tocou a superfície do globo. Imediatamente, uma onda de energia mágica o envolveu, e a sala ao seu redor começou a girar. Ethan sentiu como se estivesse flutuando no ar, e então, de repente, tudo se inverteu. O chão se tornou o teto, e ele estava suspenso de cabeça para baixo.

Desorientado, mas empolgado, Ethan começou a explorar esse novo ambiente estranho. Ele caminhou pelo teto, admirando a visão única do castelo visto de cabeça para baixo. A gravidade reversa criou uma experiência surreal, e Ethan sentiu-se como se estivesse em um mundo de sonhos.

Enquanto explorava, Ethan notou um padrão de luzes cintilantes que se moviam ao redor do globo. Intrigado, ele seguiu as luzes, que o guiaram através de passagens secretas e corredores escondidos. Cada passo o levava mais fundo na magia do Globo de Gravidade Reversa.

Após uma série de reviravoltas, Ethan encontrou uma câmara oculta no coração do castelo. No centro da sala, repousava uma estátua de um feiticeiro antigo, segurando nas mãos um amuleto brilhante. As luzes do globo convergiam para esse amuleto, como se o objeto estivesse ligado à sua energia.

Ethan se aproximou da estátua e, com uma intuição poderosa, tocou o amuleto. Instantaneamente, uma onda de energia percorreu seu corpo, e ele sentiu uma conexão profunda com o passado. As memórias do feiticeiro antigo vieram à tona, contando a história de como ele criou o Globo de Gravidade Reversa para proteger um segredo mágico valioso.

Com essa revelação, Ethan percebeu que sua missão era manter esse segredo seguro. Ele usou o poder do Globo para desfazer a gravidade reversa,

retornando tudo ao normal. O amuleto brilhou uma última vez e então se desfez em uma névoa dourada, fundindo-se com o Globo.

Ethan sabia que era seu dever honrar a história e a magia daquele momento. Ele guardou o Globo de Gravidade Reversa com respeito, mantendo o segredo do amuleto e da câmara oculta. Compartilhou sua aventura apenas com seus amigos mais próximos, usando a experiência como inspiração para suas próprias conquistas.

Mas qual era o segredo que Ethan guardou?"

Alguns ganchos de aventura para você utilizar com sua mesa de aventureiros bruxos:

- O EQUILÍBRIO MÁGICO: O Globo de Gravidade Reversa está ligado a um equilíbrio mágico delicado entre os reinos natural e mágico. Quando o globo é ativado, ele desencadeia uma série de eventos que podem afetar a magia em todo o mundo. A busca para controlar e estabilizar o globo é uma corrida contra o tempo para evitar consequências devastadoras no mundo dos trouxas.

- O OLHO CÓSMICO: Acredita-se que o Globo de Gravidade Reversa seja a chave para descobrir o Olho Cósmico, um fenômeno mágico que permite vislumbrar o tecido do espaço-tempo. Aqueles que conseguirem ativar o globo e sintonizar o olho poderão ver eventos do passado, presente e futuro, desvendando segredos ocultos e escolhas cruciais

- O SANTUÁRIO FLUTUANTE: Diz a lenda que o Globo de Gravidade Reversa também pode ser encontrado em um santuário flutuante, escondido nas nuvens. Aqueles que desejam encontrá-lo devem embarcar em uma jornada aérea, enfrentando desafios de altitude, criaturas aladas e os segredos do céu.

3 - ELIXIR DE POLIGLOTA: Beber esse elixir permite ao usuário entender e falar qualquer idioma temporariamente.

O Mistério da Torre das Línguas

Hogwarts era um lugar repleto de segredos mágicos e aventuras esperando para serem descobertas. Certa tarde, Hermione Granger, sempre em busca de conhecimento, encontrou um antigo pergaminho escondido na seção mais empoeirada da Biblioteca de Hogwarts. O pergaminho se chamava a "Torre de Línguas" e continha instruções detalhadas para criar algo chamado "Elixir de Poliglota".

Curiosa e animada pela perspectiva de aprender a falar todas as línguas, Hermione decidiu embarcar nessa jornada mágica. Ela reuniu os ingredientes raros necessários, incluindo a pena de uma Fênix, o olho de um Hipogrifo e o orvalho da manhã de um jardim encantado.

Após dias de meticuloso preparo, a poção borbulhante estava pronta. Hermione encheu um pequeno frasco com o líquido cintilante e hesitou antes de beber. "Aquilo que une as pessoas é a compreensão," ela sussurrou consigo mesma antes de tomar um gole.

De repente, as paredes da sala de poções pareciam ganhar vida, as palavras escritas nos pergaminhos dançavam e cantavam em uma sinfonia mágica. Hermio-

ne sentiu um calor reconfortante percorrer seu corpo, e então, sem aviso prévio, ela começou a falar uma língua que nunca havia ouvido antes.

O Elixir de Poliglota tinha funcionado. Hermione agora podia entender e falar qualquer língua que encontrasse. Um dia, enquanto explorava a Floresta Proibida, ouviu vozes sussurrantes que não conseguia identificar. Ela seguiu os sons até chegar a uma clareira onde um grupo de criaturas misteriosas estava reunido. Eles falavam em uma língua ancestral, um idioma que nem mesmo os livros mais antigos de Hogwarts conseguiam traduzir.

Hermione sabia que aquele era um desafio digno de seu dom de linguagem. Ela se aproximou, coração acelerado, e começou a falar na língua que o Elixir lhe proporcionara. As criaturas se voltaram para ela, surpresas, mas logo abriram um sorriso.

"Você compreende nosso idioma, jovem bruxa," disse o líder das criaturas. "Nós somos os Vardogr, uma antiga espécie de guardiões da floresta. Há muito tempo, nós observamos o mundo dos humanos sem poder nos comunicar. Com sua habilidade, você quebrou essa barreira."

E assim, Hermione fez amizade com os Vardogr, aprendendo suas histórias e compartilhando as dela. Os Vardogr eram criaturas mágicas com pelagem prateada, olhos que brilhavam como estrelas e a capacidade de se moverem silenciosamente pela floresta. Eles eram os protetores das criaturas menores da Floresta Proibida, garantindo que a harmonia mágica fosse preservada.

O Elixir de Poliglota não apenas lhe deu a habilidade de falar todas as línguas, mas também abriu portas para amizades e entendimento entre diferentes seres mágicos. Com o tempo, Hermione se tornou uma embaixadora entre os bruxos e os Vardogr, fortalecendo os laços entre as duas comunidades mágicas.

E assim, o Elixir de Poliglota se tornou uma parte valiosa do mundo de Harry Potter, mostrando que a verdadeira magia não está apenas nas poções e feitiços, mas na conexão entre pessoas e criaturas, independentemente de suas línguas e origens."

Alguns ganchos de aventura para você utilizar com sua mesa de aventureiros bruxos:

- A PROFECIA DAS LÍNGUAS ANTIGAS: Rumores circulam sobre uma profecia que fala de um Elixir de Poliglota escondido em um templo esquecido na Sibéria. A profecia afirma que aquele que beber o elixir será capaz de decifrar línguas antigas e mágicas que contêm segredos poderosos.

- A SOCIEDADE MULTILÍNGUE: Uma sociedade secreta de linguistas mágicos está em busca do Elixir de Poliglota para ampliar seu poder. Eles acreditam que o elixir lhes dará a capacidade de acessar conhecimentos proibidos e controlar a comunicação entre as nações mágicas. Os aventureiros devem se infiltrar na sociedade, descobrir seus planos e evitar que o elixir caia em mãos erradas.

- A BIBLIOTECA ENCANTADA: Há rumores de que uma biblioteca lendária, escondida além do tempo e do espaço, contém os segredos das línguas mágicas. Dizem que o Elixir de Poliglota é a chave para desbloquear essa biblioteca e acessar conhecimentos arcanos. Os aventureiros devem enfrentar testes mágicos e desvendar charadas para encontrar a biblioteca e o elixir.

À medida que exploramos o mágico mundo de Harry Potter, é impossível não ficar maravilhado com a riqueza e a diversidade dos itens mágicos que permeiam esse universo. Desde a icônica Varinha das Varinhas até o enigmático Elixir de Poliglota e o intrigante Relógio Cronomágico, cada artefato carrega consigo não apenas poderes extraordinários, mas também histórias profundas e significados simbólicos.

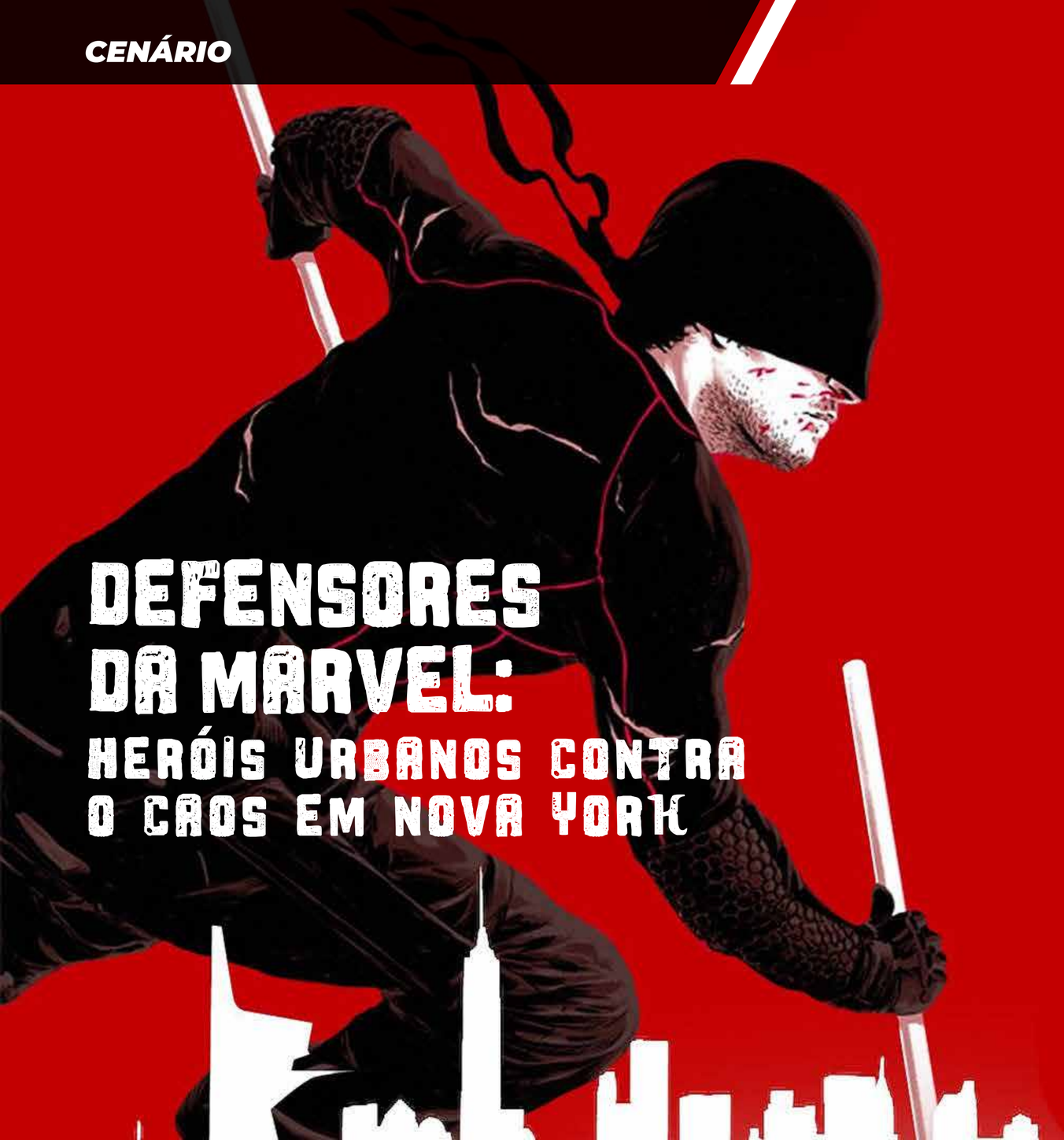
Esses itens mágicos transcendem os limites das páginas e das telas, tornando-se símbolos duradouros da imaginação e da criatividade de J.K. Rowling. Eles nos lembram que, mesmo em um mundo cheio de feitiços e magia, os elementos que realmente importam são a amizade, a coragem, a determinação e o poder do conhecimento. Esses itens não apenas servem como ferramentas poderosas, mas também como reflexos da jornada dos personagens, suas conquistas e desafios.

Sobre quais assuntos do universo Harry Potter vocês gostariam de ler?

Entrem em contato por e-mail e também pelas redes sociais, nos enviem sugestões. Espero encontrá-los na próxima edição.

WELLINGTON BOTELHO

COLOQUE
O SEU
MUNDO EM
MOVIMENTO!
Chega de interpretar sempre os mesmos
personagens ou de mestrar sempre do mesmo jeito!
Encontre aqui, notícias, resenhas, dicas e muito mais.
CLIQUE AQUI
MOVIMENTO
RPG
E VISITE-NOS!



DEFENSORES DA MARVEL:

HERÓIS URBANOS CONTRA O CAOS EM NOVA YORK

CENÁRIO

No coração da cidade que nunca dorme, Nova York, um grupo improvável de heróis se reúne para combater as ameaças que assolam as ruas. Conhecidos como os Defensores, esse grupo é formado por quatro vigilantes únicos, cada um com suas próprias habilidades e passados tumultuados. Matthew Murdock, Jessica Jones, Luke Cage e Danny Rand enfrentam não apenas vilões superpoderosos, mas também suas próprias lutas internas, criando uma dinâmica única e envolvente que cativou os fãs.

Os Defensores têm suas raízes nas páginas dos quadrinhos da Marvel, onde os quatro heróis se uniram pela primeira vez como uma equipe em resposta a uma ameaça maior. Embora cada um deles tenha suas próprias séries e histórias individuais, os eventos que os reúnem geralmente envolvem uma conspiração sinistra que ameaça a cidade que amam e juraram proteger.

PANORAMA E PERIGOS DE UMA NOVA YORK REPLETA DE DESAFIOS

A cidade de Nova York, com seus arranha-céus imponentes e ruas movimentadas, serve como pano de fundo perfeito para as aventuras dos Defensores. Embora seja um lugar de oportunidades, também é um caldeirão de crime e corrupção e assassinatos. Gangues, organizações criminosas e vilões superpoderosos prosperam nas sombras, desafiando constantemente os heróis a protegerem os inocentes. A variedade de bairros e regiões corruptas e empobrecidas, parcialmente por culpa da elite da cidade, acrescenta profundidade à narrativa, expondo diferentes facetas complexas da cidade.

Abaixo, tem algumas ideias de campanhas de RPG inspiradas nos perigos e vilões das séries dos Defensores da Marvel na cidade Nova York que o mestre pode se inspirar para construir sua narrativa e desafios. Cada uma delas oferece uma combinação única de desafios, mistérios e dilemas morais, proporcionando aos jogadores uma experiência e imersiva enquanto exploram o universo sombrio e dinâmico dos heróis urbanos e vigilantes.

O Sindicato das Sombras Emergente: Uma misteriosa organização criminosa conhecida como "O Sindicato das Sombras" começa a ganhar poder em Nova York, espalhando o caos e a corrupção por toda a cidade. Os heróis devem investigar os planos sinistros da organização, desvendar suas conexões e lutar para desmantelar sua influência maligna antes que seja tarde demais.

A Epidemia Mutante: Uma série de casos de mutações estranhas surge entre os cidadãos de Nova York, causando pânico e preconceito. À medida que a cidade se divide entre mutantes e humanos, os Defensores devem encontrar a fonte da epidemia, que está ligada a um vilão com o poder de manipular a genética humana.

A Ascensão do Novo Rei do Crime: Um novo líder do crime surge das sombras, unificando gangues e criminosos menores sob seu comando. Esse Rei do Crime está tramando um plano de larga escala que ameaça mergulhar a cidade em um reinado de terror. Os heróis devem infiltrar as fileiras do submundo criminoso e frustrar os planos do vilão antes que ele alcance seu objetivo.

O Retorno de uma Magia Ancestral Proibida: Um artefato mágico de grande poder é descoberto em um museu de Nova York, desencadeando uma onda de

eventos sobrenaturais. Criaturas das sombras começam a surgir, e a cidade está à beira de ser consumida por forças místicas. Os Defensores devem mergulhar no mundo do oculto para deter a ameaça e selar novamente o artefato mágico.

A Conspiração Tecnológica: Uma corporação tecnológica aparentemente benevolente e filantrópica lança uma nova linha de produtos que prometem tornar a vida dos cidadãos mais fácil. No entanto, os heróis descobrem que a empresa está secretamente coletando dados pessoais e usando tecnologia avançada para manipular as mentes das pessoas. Agora, eles devem lutar contra essa influência tecnológica maligna e expor a verdade por trás da conspiração.

O Despertar de um Antigo Mal: Um portal interdimensional é aberto acidentalmente, liberando um antigo mal que estava aprisionado. Monstros de outra dimensão começam a invadir a cidade, causando destruição e caos. Os Defensores devem descobrir uma maneira de fechar o portal e enfrentar as criaturas sobrenaturais antes que Nova York seja completamente engolida.

O Duelo dos Arqui-inimigos: Os vilões das histórias individuais dos heróis unem forças em uma aliança improvável, trazendo o caos à cidade. Cada vilão traz consigo uma abordagem única para a destruição, exigindo que os Defensores enfrentem seus arqui-inimigos pessoais em uma batalha épica para salvar Nova York da aniquilação total.

A Corrupção nas Altas Esferas: Um político carismático e aparentemente íntegro começa a conquistar apoio popular, mas os heróis descobrem que ele está envolvido em esquemas de corrupção que ameaçam as instituições da cidade. Os Defensores devem revelar a verdade por trás da fachada e impedir que o político ganhe ainda mais poder, desvendando uma rede de intriga política.

PERSONAGENS PRINCIPAIS

MATTHEW MURDOCK (DEMOLIDOR)

Advogado cego durante o dia e vigilante mascarado à noite, Matthew Murdock utiliza seus sentidos superaguçados para patrulhar as ruas como o Demolidor. Sua luta contra o crime é alimentada por um senso de justiça profundamente arraigado e por sua conexão com o bairro de Hell's Kitchen, onde cresceu. Conhecido como "O homem sem medo", Murdock enfrenta não apenas inimigos poderosos, mas também lida com conflitos morais e sua identidade dupla, enfrentando dilemas éticos em sua busca por fazer o que é certo.

ORIGEM: Cego desde a infância devido a um acidente envolvendo produtos químicos, Matthew desenvolveu sentidos extraordinariamente aguçados que compensam sua falta de visão. Seus sentidos superiores incluem audição, tato, paladar e olfato extremamente sensíveis. Além disso, sua habilidade de "ver" o mundo ao seu redor por meio dos sons e vibrações o torna um combatente formidável, com agilidade sobre-humana e destreza impressionante.

MATTHEW MURDOCK (DEMOLIDOR), 21N

F2 H4 R4 A1 PDF0

40PVS E 20PMS

TIPO DE DANO: Esmagamento (Força e PdF)

KITS: Traceur (Liberdade de Movimento, Movimento Ampliado), Ranger Urbano (Intuição urbana, Sobrevivência urbana);

RAÇA: Humano;

VANTAGENS: Arena (Cidades), Deflexão, Equipamento (Traje Dare Devil), Mentor, Movimento Especial (constância, escalar e queda lenta), PVs Extras x2, Sentidos Especiais (Audição Aguçada, Faro Aguçado, Radar) Técnica de Luta (Ataque Violento, Um contra Todos);

DESVANTAGENS: Código de Honra do Herói, da Honestidade e da Redenção, Segredo;

PERÍCIAS: Esportes, Direito, Interrogatório, Sobrevivência na Cidade.

TRAJE DARE DEVIL: F2 (Bastões; esmagamento), A4, PdF2 (Bastões; esmagamento), Membros Elásticos, Uso Ampliado.

LUKE CAGE, 21N

F3 H3 R4 A5 PDF0
20PVS E 20PMS

TIPO DE DANO: Esmagamento (Força e PdF)

KITS: Supersoldado (Condicionamento Insano, Força Sobrenatural)

RAÇA: Humano

VANTAGENS: Armadura Extra (Força e PdF), Boa Fama (no Harlem)

DESVANTAGENS: Código de Honra dos Heróis, Segredo, Protegido Indefeso (Harlem)

PERÍCIAS: Rastreio, Interrogatório, Lábia.

LUKE CAIGE, 21N

Com uma pele impenetrável e uma super força, Luke Cage é um herói urbano que protege os necessitados em sua vizinhança no Harlem, em Nova York. Sua abordagem gentil e senso de comunidade contrastam com sua aparência intimidante, tornando-o um defensor popular. Cage é um símbolo de esperança em meio à adversidade, enfrentando problemas de discriminação e injustiça social.

ORIGEM: Vítima de um experimento sabotado na prisão, Luke Cage ganhou uma pele indestrutível e uma força incomparável. Sua pele invulnerável o protege de balas, facas e ataques físicos, tornando-o praticamente imune a danos. Ele também é dotado de uma força sobre-humana que lhe permite levantar objetos pesados e enfrentar adversários formidáveis.

JESSICA JONES, 21N

Uma investigadora particular com um passado traumático, Jessica Jones possui força sobre-humana e atitudes fortes e repletas de ironias. Ela resiste a se envolver em conflitos maiores, mas sua natureza compassiva a leva a lutar contra o mal, especialmente quando aqueles ao seu redor estão ameaçados. Sua jornada é uma busca por redenção e superação dos traumas. Vestida de maneira casual, Jessica Jones trabalha nas sombras como detetive particular. Seus anos de trabalho como detetive particular aprimoraram suas habilidades investigativas, tornando-a uma rastreadora implacável e capaz de solucionar os casos mais complexos.

JESSICA JONES, 21N

F4 H3 R4 A3 PDF0
20PVS E 20PMS

TIPO DE DANO: Esmagamento (Força e PdF)

Kits: Jornalista Investigativo (Despistar, Seguindo a Pista)

RAÇA: Humana

VANTAGENS: Aparência Inofensiva, Implemento de Armadura Espiritual, Contatos, Perita (Rastreio), Voo (ela ainda não despertou esse poder na série)

DESVANTAGENS: Insana Compulsiva (Álcool), Segredo

PERÍCIAS: Investigação, Atuação, Intimidação, Lábia.

ORIGEM: Após um acidente de carro que a expôs a substâncias radioativas quando era jovem, Jessica Jones desenvolveu força sobre-humana, resistência e durabilidade. Além disso, ela possui a capacidade de saltar grandes distâncias e uma tenacidade incrível.

DANNY RAND (PUNHO DE FERRO), 21N

F2 H4 R4 A1 PDF1
20PVS E 28PMS

TIPO DE DANO: Esmagamento (Força), Luz (PdF)

KITS: Dragão Branco (Dim Mark Aprimorado), Lutador Exótico (Liberar Poder) Lutador Tradicional (Ataques em Série, Grito de Kiai, Maestria de Combate)

RAÇA: Humano

VANTAGENS: Ataque Especial (Força, IV; Cansativo, Óbvio), Ataque Múltiplo, Cura, Equilíbrio de Energias, Mentor, Riqueza, Sentidos Especiais (detecção de ki, senso de perigo, ver o invisível);

DESVANTAGENS: Códigos de Honra dos Heróis, do Combate e da Redenção

PERÍCIAS: Artes Marciais.

DANNY RAND (PUNHO DE FERRO), 21N

Danny é um guerreiro com habilidades marciais sobre-humanas e a habilidade de concentrar sua energia chi, principalmente em seu punho, o icônico punho dourado, canalizando essa poderosa energia para derrotar seus inimigos. Sua conexão com o misticismo e sua busca por seu lugar no mundo o tornam um membro vital dos Defensores em sua missão de proteger a cidade. Além disso, Danny é um mestre em artes marciais, possuindo reflexos afiados e uma destreza incrível em combate corpo a corpo. Sua conexão com o Punho de Ferro lhe confere uma sabedoria espiritual que guia suas ações como herói.

ORIGEM: Após sobreviver a um acidente de avião que o deixou órfão nas montanhas do Himalaia, Danny Rand é treinado por monges em K'un-Lun, onde ele aprende a canalizar sua energia chi para se tornar o Punho de Ferro. Com a habilidade de concentrar sua energia em seu punho, ele é capaz de realizar golpes devastadores que podem quebrar paredes e derrotar inimigos poderosos.

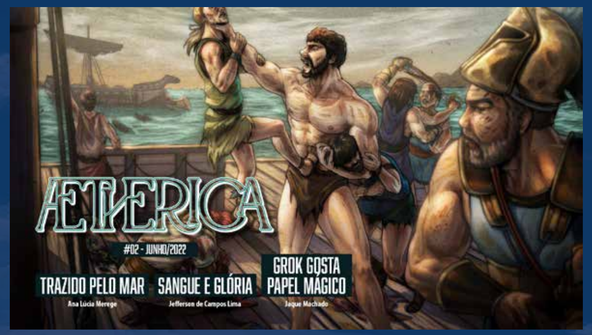
POR: MAIKO "MY KING" DANTAS

AETHERICA

REVISTA DIGITAL DE CONTOS E RPG

A cada trimestre, três contos exclusivos, material de RPG para sistemas diversos, e mais!

BAIXE A EDIÇAO ZERO GRATUITAMENTE



THESKYANDTHESEA.COM
HDWALLPAPERS2013.COM